
EXCLUSIVAS! GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 HOUR OF VICTORY
DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
REVISTA OFICIAL DE XBOX
6,95€ Nº2 ENERO 2006
DVD 7 DEMOS
WWE SMACKDOWN VS RAW 2007, NHL 2K7, MANAGER DE LIGA 2007...
Y ADEMÁS...
BULLET WITCH
TONY HAWK'S PROJECT 8
PHANTASY STAR UNIVERSE
ERAGON
SUPERMAN RETURNS
VIVA PIÑATA
SMACKDOWN VS RAW 2007
DOA XTREME 2
¿Jugamos?
LOST PLANET
EXTREME CONDITION
La bomba de Capcom te dejará helado
¡NO QUEREMOS QUE ACABE LA NAVIDAD!
¡Ampliamos el plazo del concurso de Reyes y os traemos nuevos regalos!
10 DEAD OR ALIVE XTREME 2 5 LOST PLANET EXTREME CONDITION 30 CARCASAS Y EDICIONES LIMITADAS DE DEAD RISING UNA TABLA DE SKATE FIRMADA POR TONY HAWK 5 RAINBOW SIX: VEGAS 5 KITS DE TABLE TENNIS PERIFÉRICOS JOYTECH
UNA REVISTA MARCA
00002
9 771887 110007



Bienvenido




Director: David Sanz
T: 91 321 52 89
E: dsanz@recoletos.es

GRACIAS. DE CORAZÓN. A TODOS. Por recibirnos como lo habéis hecho y por inundarnos de mails y llamadas con vuestras dudas, felicitaciones, quejas... Pero sobre todo queremos daros las gracias por vuestras ideas. Han sido tantas y tan buenas que iremos incluyéndolas poco a poco en la revista. De momento, y por petición popular, hemos incluido en el sistema de puntuación un segundo dígito que os aclarare más y mejor la nota final de cada uno de los análisis. Pero esta medida sólo es una de las ideas que habéis enviado. El resto, acerca del DVD y sus contenidos, de las guías en el futuro, de los reportajes... Todas llegarán, os lo prometemos.

Pero vayamos al presente, y éste se escribe con mayúsculas: **EXCLUSIVA**. Este mes os invitamos a pasear por Nueva York, París, Milán y hasta por la isla paradisíaca de Zack, donde las chicas del DOA han vuelto para hacernos soñar -sólo tenéis que echar un vistazo al reportaje que os hemos preparado-. Queremos que seáis los primeros en ver, junto a nosotros, las imágenes más espectaculares de Lost Planet: Extreme Condition, el gran pelotazo de Capcom. Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (la nueva joyita de Ubi), y en conocer el proyecto secreto que Midway prepara en Estados Unidos: Hour of Victory. Y todo eso sazonado con nuestro DVD -guardad el espacio del disco duro para otras cosas-, las reviews de Tony Hawk's Project 8, Eragon, Phantasy Star Universe...

Entrad y disfrutad.

¡Nos vemos en Xbox Live!



HOUR OF VICTORY: Hemos viajado a Nueva York para ver con nuestros estos ojitos el shooter bélico en el que trabaja Midway en secreto.



GRAW 2: Un día sin dormir, frío, pasar por París sin ver la torre Eiffel... para ser el único en el país en verlo y además poder jugarlo, no tiene precio. Brutal.


Redacción: Chema Antón
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Chema


Reviews: Xcast
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Xcast



VACÍA EL DISCO DURO Y JUEGA: Las demos jugables de nuestro DVD te va a liberar de espacio tu consola y te va a presentar auténticos juegazos.



LOST PLANET: EXTREME CONDITION: El 2007 no podía empezar mejor. La 'bestia' de Capcom dejará con la boca abierta a todos. Eso sí, cerradla pronto, que hace mucho frío.


Arte: Marisol
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es


Reviews: Gustavo Maeso
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Maeso



Director: David Sanz
Redacción: Chema Antón
Arte: Sol García
Diseño: José Juan Gámez (director de arte) y Antonio Hervás
Han colaborado en este número...
Gustavo Maeso, Xcast, Marble, Jorge Núñez, Jorge Quiroga, José M. Rodríguez, Rosa Royán, Mari Paz Ponce, Fabiola Palomo y Juan Manuel Castillo.
Pº de la Castellana, 66. 2ª planta 28046 Madrid. **Tfno.** 91 321 52 89 / 91
e-mail: xbox360@recoletos.es

REVISTAS MARCA:
Director gerente: Ángel Montero
Director editorial: Carlos Carpio
Jefe de Marketing: Elena González
Jefe de Publicidad de Revistas de deportes: Conrado Godoy

PUBLICIDAD Novomedia S.A.
Pº de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfno. 91 337 32 58
Presidente: José Manuel Rodrigo
Director del área de prensa: Emilio Rabasa
Director de Publicidad: Carlos Linares-Rivas
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas
Pº de la Castellana 66, 4ª planta. 28046 Madrid.
Tfno. 91 337 87 85.
Coordinación: Aurora Fernández
Tfno. 91 337 32 50. **Fax:** 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré.
Tfno. 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González. Andulza.
Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato.
Tfno. 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. **Tfno.** 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. **Tfno.** 981 20 85 37 **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. **Tfno.:** 986 22 91 28. **Fax:** 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. **Tfno.** 976 30 24 22

SUSCRIPCIONES:
Pº de la Castellana 66, 4ª Planta 28046 Madrid. 902 37 33 37 L-V de 9 a 18 h.
www.suscripcionesrecoletos.com/
suscripciones@recoletos.es
EJEMPLARES ATRASADOS
ENTREGAS URBANAS: 902 50 54 86 /
Fax: 91 208 93 31. L-J de 9 a 15 h. y de 16 a 18 h; V de 8 a 15 h.
PRODUCCIÓN
Fernando García Monzón / Andrea Beneras / Jesús González.
IMPRIME: LITOFINTER INDUSTRIA GRÁFICA
Mar Mediterráneo, 16 - Polígono Industrial 28830 San Fernando de Henares (Madrid).
Tfno. 91 675 70 00
DISTRIBUCIÓN
Pº de la Castellana, 66, 28046 Madrid
Tfnos. 91 337 31 67 Y 91 337 37 91
PRINTED IN SPAIN / IMPRESO EN ESPAÑA. Depósito Legal: M-45004-2006

¿QUIERES UNO? VE A LA SECCIÓN DE INPUT PAG 48

PÁGINA 08

LOST PLANET

El año empieza con un frío de tres pares de narices, así que agarra un buen abrigo y un fusil, que seguro que entras en calor

UNO DE LOS 5 LOST PLANET QUE SORTEAMOS PUEDE SER TUYO

XBOX 360 LISTA





PÁGINA 36

Hemos jugado... y lo queremos

¡SUSCRÍBETE!

PÁGINA 49 **Ahorra un 30% en tu suscripc anual y disfruta de juegos**

Lo mejor que está por venir dentro del mundo Xbox 360

UBISOFT LA ARMA DE NUEVO

Es uno de los juegos más esperandos de Ubisoft y ¡nosotros viajamos a París para verlo!



PÁGINA 56

Contenidos

Todo ordenadito para que no te pierdas ni un solo juego



PÁGINA 66 **¿TE VIENES A LA PLAYA?**

Christie, Hitomi, Lisa y sus amigas han vuelto a la isla de Zack a echarse unos partidos de voleibol, y de paso ponernos enfermos.

¡EN EL DVD!

PÁGINA 20

TENEMOS 7 DEMOS JUGABLES

JUEGA A SMACKDOWN VS RAW 2007, **NHL 2K7,** MANAGER DE LIGA 2007, **FUZION FRENZY 2,** CLONNING CLYDE, **FROGGER...** ¡NO PARES DE JUGAR!

ÍNDICE DE JUEGOS



BULLET WITCH

PÁGINA 62 Prepárate para conocer a la bruja más peligrosa del mundo

MÁXIMA PUNTUACIÓN

No te quedes atascado en tus juegos favoritos.

94 TEST DRIVE UNLIMTED
Te proponemos más logros y unos cuantos trucos para que no quedes calado.

96 GEARS OF WAR
¿Los Locust te matan cada vez que asomas la cabeza? Mira bien este artículo y afina la puntería.

100 BAZAR XBOX LIVE
En el bazar de Xbox Live puedes encontrar de todo. Visita el top ten y disfruta de las mejores descargas.



La captura

DEAD OR ALIVE XTREME 2

La lencería fina en la playa nunca estuvo tan de moda

mándanos tus capturas a xbox360@recoletos.es

UN NUEVO COMIENZO



"SONIC HA VUELTO Y CON MEJOR PINTA QUE NUNCA EN XBOX 360."
- XBOX 360







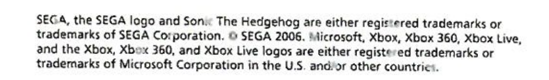
ENTRA EN LA ERA SONIC













www.sega-europe.com

UN SHOOTER MUY JAPO: Lost Planet es un shooter frenético y bastante convencional... pero al estilo Capcom: una mezcla entre la primera y la tercera persona para la cámara y todo lleno de mech gigantes dando cañonazos.



EFECTOS ESPECIALES: Uno de los puntos fuertes del apartado gráfico del juego son efectos como las explosiones, el humo o el fuego. Todos ellos están realmente bien conseguidos e inundan la pantalla.



lost planet

extreme condition

Busca un buen abrigo. Te vas a quedar frío...





ANIME DEL BUENO: Como todo buen juego japonés que se precie cuenta con una apasionante y compleja historia de traiciones, desamores y ciencia ficción. La cinemática une perfectamente las misiones del juego.





Analizado por:
Gustavo Maeso

Abrígate bien y agárrate a tu arma, será tu única esperanza

La Xbox 360 se está llenando de titulazos, con mayúsculas, para los amantes de la acción. Después del advenimiento del todopoderoso Gears of War y a la espera de un buen número de lanzamientos inminentes, hemos vuelto a disfrutar de lo lindo con otro imprescindible: **Lost Planet: Extreme Condition**. El título de Capcom, perpetrado por el gran Keiji Inafune (creador de Onimusha o Devil May Cry y que ya nos ha regalado Dead Rising a todos los adictos de 360), llega después de ponernos los dientes largos a todos con un par de demos en Xbox Live. Primero fue la demo individual, con un par de niveles completos para abrir boca. Hace algo más de un mes llegó la demo multiplayer, que ya triunfa en la Red. Y las demos hacen honor a lo que el título va a dar de sí. Ahora que está a punto de salir a la venta, te desvelamos todos los secretos de este frenético shooter aderezado con una impresionante colección de enormes robots de combate.

> »La atmósfera es realmente un gran espectáculo

Después de una confusa secuencia inicial, el juego nos mete en la piel del joven Wayne, un novato soldado en un planeta hostil. Nos encontramos en un mundo helado llamado E.D.N. III, utilizado por los humanos como colonia desde hace algo más de 80 años. Aunque las temperaturas son realmente extremas, la atmósfera es respirable y los humanos se asentaron con bastante rapidez. Pero a los pocos años, los colonos descubren que el frío no es el único enemigo para la tranquilidad de la colonia. Los Akrid, unos poderosos alienígenas, abarrotan el planeta y no se llevan muy bien con los humanos. Sin armas para repeler a los peligrosos insectoides, la colonia se abandona de forma ►►

MONTA EN MECH

Para subirte a cualquiera de los 'mech' que se encuentran en el juego sólo hay que acercarse a uno por su parte delantera o por su espalda y pulsar 'B'. La pantalla avisará cuándo está disponible esta opción.



LOST PLANET

DETALLES

EDITOR: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADOR: CAPCOM

JUGADORES: 1-2 (COOPERATIVO PANTALLA PARTIDA/SYSTEM LINK), 2-8 (VERSUS SYSTEM LINK)

LANZAMIENTO: ENERO 2007

ONLINE: 2-10 VERSUS

A TU MEDIDA: SKINS PARA JUGADORES ONLINE

MODO ONLINE

Permite partidas versus, versus por equipos, capturar puntos de control o fugitivo entre 16 jugadores.


No hay nada como un buen asalto.


Enfrentarse a un 'mech' cabreado es de locos.


¿Has visto? Mira que lo hemos avisado...


Acaba primero con los enemigos grandes.


Los gráficos son realmente espectaculares.

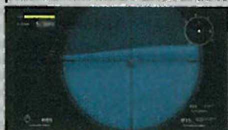

Las luchas entre 'mechs' son brutales.

ARMAS PARA TODOS

La ametralladora y otras armas cortas son muy útiles para los enfrentamientos con humanos o pequeños Akrid, pero cuando llega un VS o un alacrán gigante querrás tener contigo el lanzacohetes.



El rifle francotirador viene de perlas para eliminar enemigos desde lejos sin poner en peligro nuestro pellejo. Así se allana el camino. Además del rifle estándar, hay un rifle de plasma con mira francotirador.





masiva. Pero al cabo de algunos años los humanos perfeccionan unos complejos vehículos de combate, los Vital Suit (VS), y se vuelve a mirar hacia E.D.N. III con la intención de recuperar la colonia. En estas, nuestro personaje entra en acción con un grupo de soldados, comandado por su padre. Esta primera misión nos sirve para hacernos con los controles de juego y poco más... porque acabará como el 'Rosario de la Aurora': nuestro padre muerto a manos de un Akrid gigante conocido como 'Ojos Verdes' y nosotros medio fiambres enterrados bajo toneladas de hielo. Pero no todo es mal rollo. Como no vamos a palmar tras jugar 10 minutos, pues nos rescatan del

»Si el infierno es frío será como Lost Planet

hielo un grupo de piratas de las nieves (humanos proscritos que nunca abandonaron el planeta tras la evacuación). Volvemos a la vida con una amnesia de caballo y, como no tenemos nada mejor que hacer, pues nos unimos a nuestros salvadores para eliminar el mayor número posible de alienígenas, intentar encontrar pistas de nuestro basado y desvelar un buen número de secretos que se cuecen sobre la helada superficie de E.D.N. III. Así, a partir de ahora recibiremos instrucciones, consejos y apoyo logístico de Yuri (un científico misterioso que sabe más de lo que cuenta), Luka (una bella pirata que pasea su cuerpo serrano por la nave) y Rick (un adolescente manitas que nos ayudará con los chismes tecnológicos).

A partir de aquí nos lanzamos a completar misiones en busca de sangre alienígena y, sobre todo, de respuestas. Y es que el interesante guión del juego consigue servir de nexo para todos los niveles del


Granadas, un aliado muy 'peligroso'


Mira, un garaje de 'mechs'. Sólo para ti.


Los enemigos se esconden en cualquier parte



título y consigue que avancemos para ir aclarando la trama.

Una vez en harina nos damos cuenta de que el principal enemigo con el que nos enfrentamos se llama 'frío extremo'. Como ya hemos dicho nos encontramos en un planeta helado y el tiempo no acompaña nunca a nuestras incursiones. Para sobrevivir contamos con un dispositivo que almacena 'energía térmica' adosado a nuestro traje. Esta energía es vital para mantenerse vivo y tendremos que estar muy al loro de que su contador (arriba a la derecha) no llegue a cero. Si esto pasa, nuestra ridícula barra de vida comenzará a menguar a marchas forzadas y duraremos menos que un caramelo a la puerta de un colegio. Pero tranquilos, la energía térmica puede conseguirse de muchas formas. La principal es arrebatárselas a los Akrid una vez fulminados. Cada vez que elimines a un enemigo (sea alienígena o humano) no te olvides de cosechar la energía térmica que desprenden. También al destruir robots, torretas, vehículos o cualquier tipo de maquinaria, se libera la energía térmica que las hacía funcionar. Hazte con toda... es un seguro de vida. También es muy

»Las misiones son capaces de hacer que se te corte la respiración, y no precisamente del frío

BICHOS COMO EDIFICIOS

Al final de cada fase es ya tradición del mundo de los videojuegos 'como Dios manda' encontrarse con un enemigo final de proporciones titánicas. Y aquí Lost Planet tiene ventaja. Cuando estamos luchando con una raza de alienígenas a cada cual más bestia, los enemigos finales son colosales. Todo tipo de bichos repugnantes y gigantescos aparecen al final de cada nivel. Aunque a veces los enemigos finales serán complicados mechs de bandos rivales, ya sean piratas de las nieves o miembros de la odiosa corporación NEVEC.

AL LORITO, CHAVALES

ATENTO AL RADAR: En la esquina superior derecha de la pantalla aparece un radar muy útil que también es una brújula. Los humanos son cuadrados, los akrid círculos rojos, los VS son triángulos amarillos y los puntos de control barras verticales.

LOS PUNTOS DE CONTROL: Es muy importante activar todos los puntos. Al hacerlo, además de ganar extra de energía térmica, verás el camino a seguir. El punto de control apunta con una luz al siguiente punto y abre en tu PDA la visión del mapa de la zona.



»Cuidado con perder el control de nuestro calor térmico

importante ir localizando y activando una serie de 'puntos de control', unas torretas que tendremos que 'piratear'. Estas torretas tienen tres funciones. La primera es hacer de punto de control del juego (para comenzar la partida desde aquí cuando queramos), la segunda es la de marcar nuestro camino en el mapa (apunta hacia el siguiente punto de control) y la tercera es la de aportarnos una ración extra de energía térmica. Un poste de estos puede salvarnos la vida en un momento dado.

La vista predeterminada de este shooter es la típica de tercera persona de los juegos del género japoneses. Vemos la mira de nuestra arma en el centro de la pantalla, pero también vemos a nuestro personaje por la espalda. Si queremos, podemos cambiar esta vista utilizando el pad digital. Una vista más cercana nos coloca sobre el hombro de Wayne y un golpe más hace desaparecer al personaje y parece una vista en primera persona clásica (pero sin ver el arma).

El juego es un frenético shooter en el que nuestro personaje podrá disponer de un gran número de armas de todo tipo (ametralladoras, escopetas, lanzacohetes, cañones láser...), aunque sólo podrá llevar (a la vez) dos armas y una colección de granadas. La ametralladora es el arma más versátil aunque, como siempre, habrá situaciones en las que el rifle francotirador (si hay rifle francotirador) o el...

EL GANCHO

Una herramienta realmente útil es el gancho, un garfio atado a un cable extensible que activaremos pulsando el botón 'X'. Este gancho nos permite escalar a posiciones elevadas y pasar por encima de obstáculos. También se puede atacar con él pulsando los botones 'LB' y 'RB' para quitarnos de encima algún enemigo.

VITAL SUITES, ESTO SÍ ES UN ARMA

Los VS (Vital Suite) son parte fundamental del juego y se nota que son la debilidad del equipo de Capcom responsable del título. Aparecen un buen número de ellos y utilizarlos y hacerlo bien es vital para concluir las misiones. A medida que se avance en el juego aparecen nuevos modelos y hay que adaptarse a cada uno. Se les puede acoplar y desacoplar armamento y podemos utilizarlos para planear o llegar a lugares altos. Algunos también permiten algunas transformaciones, convirtiéndose en vehículos rápidos para avanzar por la nieve o potentes escavadoras para abrirse paso a golpe de taladro. Un elemento vital del argumento es que Wayne está intentando recuperar el VS especial diseñado por su padre, en manos de un tipejo de la NEVEC.

El GTF-11 es el más indicado para planear y disparar desde el aire

Presionando Y el GTF-11 se desliza por el suelo.

Un VS se transforma en moto de nieve.

El GTB-22 salta realmente alto.

El GTB-22CC está cargado de arsenal pesado.

El GTT-01 es el más básico y desprotegido.

lanzacohetes se hará imprescindible. Está muy lograda la sensación individual de cada arma y es genial jugar con sus ventajas e inconvenientes (por ejemplo, la ametralladora es rápida pero poco dañina y el lanzacohetes es letal pero cuenta con poca munición y tarda en cargar una eternidad). Uno de los aspectos más increíbles del juego es que, con nuestro personaje avanzando a pie, podremos tomar en nuestras manos las armas destinadas a montarse sobre un mech. Estas armas estás rodeadas de un halo azul (las de mano lo están por uno amarillo). Incluso podremos acercarnos a un mech y desmontar alguna de sus armas. Estas armas son realmente potentes, pero claro, su enorme tamaño no las hace muy manejables y nuestro personaje andará con dificultad (y no intentes correr, agacharte o saltar con ellas en la mano, no se puede).

Además de avanzar a pie, también podemos pilotar un gran número de Vital Suites diferentes (los amados mechs del equipo de desarrollo de Capcom). Las batallas a bordo de estos fantásticos vehículos de combate son las mejores. Con ellos también podemos recoger nuevo armamento e ir montándolo sobre nuestros robots. Una lucha entre robots, o contra algún Akrid gigante es lo mejor de este juego. Todo metralla, explosiones y robots volando por el escenario. Espectacular. Para subirse a uno de estos engendros mecánicos sólo hay que ponerse junto a ellos y pulsar el botón 'B', el mismo que utilizaremos para abandonarlos. Este botón habrá que utilizarlo de forma urgente cuando el robot esté en las últimas, a punto de estallar. Una advertencia en la pantalla nos avisará de que hay que saltar echando leches.

En las diferentes misiones iremos reconstruyendo nuestro pasado, la turbia historia de la colonia y luchando con todo tipo de insectos alienígenas, a cada cual más enorme. Pero no sólo los Akrid nos lo pondrán difícil, también hay que enfrentarse a algunos piratas y a la NEVEC, la corporación que, en teoría, intenta recuperar el planeta para su colonización. Después de cada misión (algunas de ellas

LA ENERGÍA TÉRMICA LO ES TODO

Conseguir energía térmica es vital. Recoge la que dejan los enemigos cuando los derribas, la que salta de las máquinas que explotan y la que te proporciona (a raudales) los puntos de control que activas.







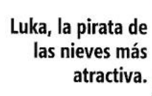

NO SÓLO HAY BICHOS EN E.D.N. III

Afortunadamente, no sólo nos encontraremos con enormes bichejos asquerosos en nuestras misiones sobre E.D.N. III, aunque esto tampoco es una noticia del todo buena. Aunque podremos confiar en un puñado de personas, muy pocas la verdad, la mayoría de los humanos con los que nos crucemos nos dispararán en cuanto nos vean. Algunos de ellos pertenecen a la corporación NEVEC y ven en nosotros un peligro para sus planes, otros son piratas de las nieves que querrán robarnos nuestras armas y nuestro soporte de energía térmica. Un planeta lleno de la peor calaña, desde luego.

Este es el aspecto de un juegador del modo online.



Gale, el padre de Wayne se llevó a la tumba algún secreto.



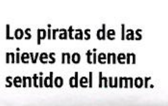
Luka, la pirata de las nieves más atractiva.



Rick será siempre una ayuda con sus chismes.



Los piratas de las nieves no tienen sentido del humor.



Yuri Solotov, un misterioso científico.



Wayne, nuestro duro héroe.



XBOX 360



realmente extensas) nos enfrentaremos a un enorme jefe final. En algunas misiones este jefe es un gigantesco Akrid, en otras se trata de un robot gigante de la NEVEC. Técnicamente, el juego nos ha enamorado. Con esa estética manga imprescindible viniendo de Capcom, el título cuenta con un apartado gráfico superior. Es realmente espectacular verse enterrado hasta la rodilla en la nieve, dejando surcos enormes tras nosotros, mientras nos sobrevuelan cientos de Akrid voladores mientras que, al fondo, nos espera un ejército de 'mechs' dándonos la bienvenida a golpe de misil. Los escenarios y fondos son sobresalientes y algunos efectos, como el humo y las explosiones, nos han dejado sin aliento (superando, incluso, lo visto en Gears of War).
Durante todo el juego nos encontramos con nieve, niebla, humo o lava y ceniza invadiéndolo todo. Resulta una ambientación muy conseguida. La banda sonora cuenta con un buen número de canciones épicas, muy acertadas para cada nivel y situación, y las voces están muy logradas (eso sí, en inglés con subtítulos en castellano). Pero la jugabilidad es el punto fuerte de este shooter de corte clásico. La enorme libertad de acción, pudiendo llevar nuestra estrategia a pie o a los mandos de un VS, resulta genial. Esta jugabilidad, que termina rozando las 10 horas de duración (para completar sus once niveles) puede prolongarse intentado conseguir objetivos adicionales o probando con sus otros modos de dificultad (cuenta con tres). Pero también podemos lanzarnos a jugar con sus modos de Xbox Live. Y es que ese arsenal, esos escenarios, esos mechs y esas posibilidades de batalla con 16 jugadores a la vez... no tienen precio.

XBOX 360 VEREDICTO

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

- ✓ La ambientación y el gran guión
- ✓ Los gráficos superan las expectativas
- ✓ Las misiones son muy variadas
- ✓ Los modos online son impagables
- ✗ la campaña individual se hace corta

PUNTUACIÓN

LOS ADICTOS A LAS BALAS YA TIENEN SU PLATO FUERTE **8,8**

LOS AKRID

Si te gusta la ciencia ficción y todo lo que tiene que ver con universos alienígenas... pues toma dos tazas. Los akrid son una raza de seres con forma de insectos gigantescos bastante hostiles con la raza humana. Hay que entenderlos, llegamos a su planeta y lo colonizamos sin preguntar... normal que se cabreen. Hay akrid de todas las formas, colores y, sobre todo, tamaños. Se mueven en grupos, en torno a enormes y repugnantes madrigueras, que tendrás que destruir para que dejen de parir bichos. Suelen tener puntos débiles de color naranja radiante, ya que suelen ser sus reservas de energía térmica. ¡Dales fuerte!

El chryatis es un bicho muy feo

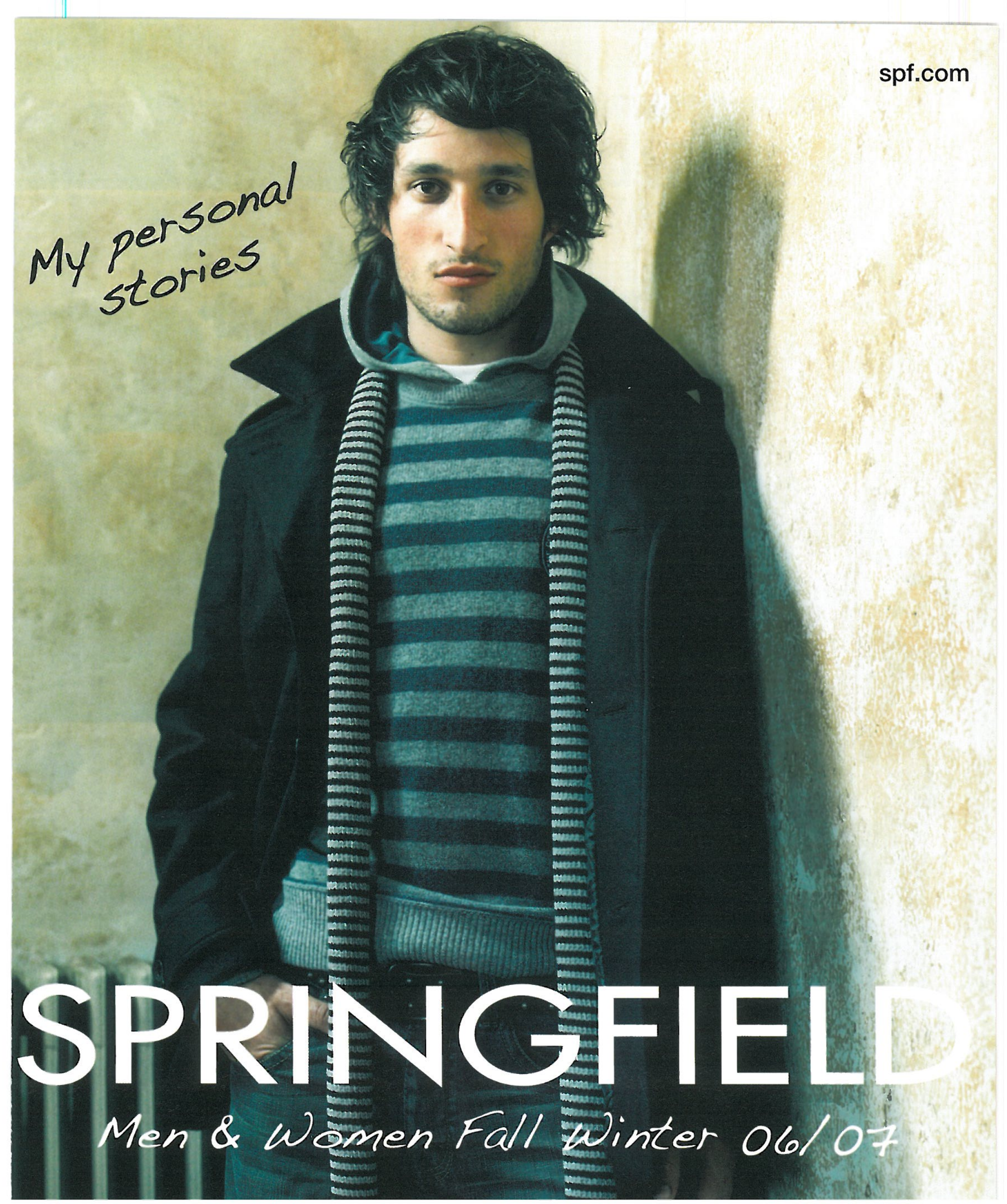
Los trilid vuelan y se lanzan a lo loco

Cuidado con las pinzas de este cangrejo

Este es un bicho-bola

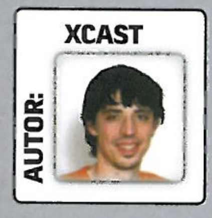
El dongo puede ser muy pesado

Huye de este gigante gusano de las nieves


spf.com
My personal stories
SPRINGFIELD
Men & Women Fall Winter 06/07

¡EN EL DVD!

AUTOR: XCAST



¿YA TE HA SALIDO EL MENSAJE DE QUE TU DISCO DURO ESTÁ LLENO? Déjate de descargas y la eterna promesa de limpiar el disco duro algún día. Disfruta con nuestro DVD mensual de las mejores demos jugables y gran cantidad de contenido extra como vídeos, reviews y avances... **¡SIN OCUPAR ESPACIO EN TU DISCO DURO!**

¿Necesitas ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡7 DEMOS

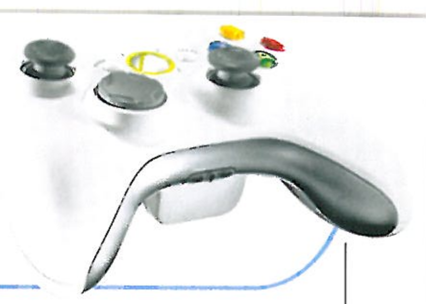


GRATIS ¡TENEMOS TODAS LAS DEMOS PARA QUE LAS DISFRUTES YA!





8 TRAILERS Y MÁS!



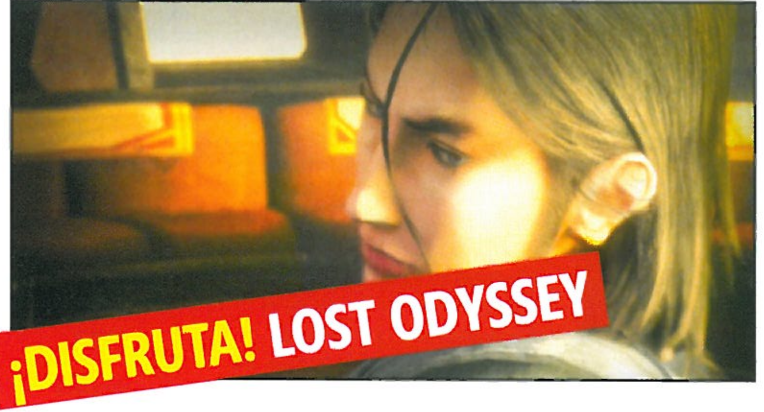














SACA TODO EL PARTIDO A UN DVD LLENO DE EXTRAS

DEMOS Nuestra revista no es como las otras, nuestra revista se juega. No hará falta que te descargues nada, ni que ocupes parte de tu disco duro, te ofrecemos un DVD lleno con 7 demos entre las que no te puedes perder Smackdown vs Raw, ni los siempre divertidos de Xbox Live Arcade que hemos decidido recopilar para que no tengas que gastar tus Microsoft Points y puedas valorar antes de descargarlo del Bazar de Live **VÍDEOS** Ni todo el mundo tiene acceso a Internet (sois pocos ya), ni tiene que enterarse de todos los trailers en la web... Aquí recopilamos algunos de los más espectaculares de los últimos tiempos. Se hace la boca agua. **REVIEWS Y AVANCES** Nuestros colegas ingleses analizan Splinter Cell: Double Agent y nosotros te damos acceso a su crítica.



¡EN EL DVD!

¿Necesitas la ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡JUEGA YA!

WWE SMACKDOWN VS RAW 2007

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: THQ | **DES:** YUKES | **JUG. DEMO:** 1-2 | **XBOX LIVE:** SÍ |

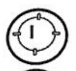


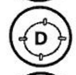


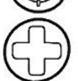
PEGARSE VIRTUALMENTE SIEMPRE acaba siendo divertido. Este es el caso WWE Smackdown vs Raw 2007, donde podremos desplegar todas nuestras ansias destructivas de la manera más tranquila, en el sofá de nuestra casa. En el ring encontraremos a dos auténticos bigardos de proporciones asombrosas que atienden a los nombres de Triple H y Kane, que para entendernos viene a ser el Barça-Madrid en este deporte-teatro. Los gráficos son bonitos, los mandos complicados y los golpes duros, y si nos aburrimos siempre podremos pagarla con el pobre árbitro, tal y como haríamos si fuera fútbol.

Controles

Maneja a las auténticas "superestrellas"

 MOVER PERSONAJE

 LLAVE

 BURLAS

 SALIR DEL RING

 RECUPERAR ENERGÍA

GOLPEAR

 CORRER



ANTILLAVE

CONTRAATAQUE

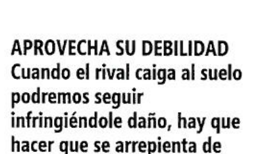

BI FINISHER


BD LÁTIGO IRLANDES



Lo mejor

La fidelidad a la lucha libre americana ha llegado a un punto espectacular en esta versión del juego de THQ.



BUENO O MALO
Podremos elegir el carácter de nuestra estrella, lo que condicionará nuestro comportamiento y el de los aficionados en el estadio.



APROVECHA SU DEBILIDAD
Cuando el rival caiga al suelo podremos seguir infringiéndole daño, hay que hacer que se arrepienta de haber subido a luchar.



CONTRA LAS CUERDAS
Las cuerdas son una parte importante de cada lucha, tanto como ayuda en nuestro ataque como siendo un arma más.









¡JUEGA YA! NHL 2K7

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: TAKE2 | **DES:** 2KSPORTS | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

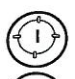


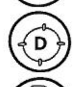


BONITO DEPORTE el hockey sobre hielo... ¡para quien lo entienda claro está! Si eres de estos o simplemente te gusta probar cosas nuevas puedes dar una oportunidad al deporte en el que se golpea un puck, se patina a toda velocidad sobre una pista blanca que, dicen, es de hielo y se lleva un palo bien largo en la mano. Si das el salto sólo hay que elegir uno de los 4 equipos disponibles en esta demo y saltar al campo no sin antes escuchar la arenga del entrenador al más puro estilo "somos los mejores". A partir de ese momento todo queda entre nosotros, nuestro stick y la cara del rival estampada contra las barreras de cristal que limitan el campo. Libertad total sobre una superficie helada con una buena dosis de novedades y un excelente manejo de los jugadores. Ya sabéis, el hockey es un deporte de hombres.

Controles

Utiliza con habilidad el stick para controlar los tiros.

 MOVER

 CONTROL DEL ÁREA

 ESTRATEGIAS

 PASE/CAMBIO DE JUGADOR

 CARGAR

 TIRO

Y ENTRADA

 ENCARAR

 TURBO

 NO SE USA

BD PASAR AL ÚLTIMO JUGADOR

Lo mejor

Patinar en la vida real es mucho más duro. Duele. Hace frío.



SIMULACIÓN PURA
Take 2 se ha caracterizado por mayor sobriedad y dar énfasis a la jugabilidad.



MAYOR ESPECTÁCULO
Se ha optado por dar un cierto tono cinematográfico, un toque dramático.



PATINA O MUERE
Las normas de este deporte no son fáciles de digerir, para empezar pasa de ellas.

¿Necesitas la ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡EN EL DVD!



¡JUEGA YA!
MANAGER DE LIGA 2007

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: CODEMASTERS | **DES:** CODEMASTERS | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

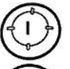


XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

SI PC FÚTBOL TE MARCÓ Y AÚN hoy los comentarios de Robinson y Carrasco resuenan en tus tímpanos, ha llegado el momento de volver a saltar al campo con uno de los simuladores de entrenador más completos jamás creados. Además, y sin que sirva de precedente, el motor gráfico de los partidos presenta un aspecto sensacional que complementa la profundidad que siempre ha caracterizado a esta saga. Toma los mandos del Liverpool en un desafío europeo contra Inter de Milán en el nuevo estadio de Wembley (aún está en construcción). Toma decisiones, da órdenes en tiempo real y dirige a tus equipo hacia la victoria. Porque el fútbol no es sólo dar patadas...

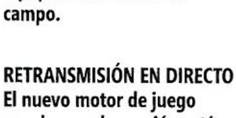
Controles

Controles básicos para estrategias complejas.

 MOVER CURSOR

 ALTERNAR INFORMACIÓN

 MOVER CURSOR



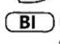
 BARRA INFERIOR





 NO SE USA

 NO SE USA

 ICONO SUPERIOR ANTERIOR

BD ICONO SUPERIOR SIGUIENTE

Lo mejor

Como lo que al final importa es el resultado, usa todo que se te ocurra para mejorar el rendimiento de tu plantilla.

CREA TU PROPIA TÁCTICA
Un manager que se precie debe tener en mente la manera de jugar de su equipo. Plásmala en el campo.



RETRANSMISIÓN EN DIRECTO
El nuevo motor de juego creado para la ocasión está a la altura del sistema y nos dejará gratamente sorprendidos.



ÓRDENES EN TIEMPO REAL
Como buen mister daremos determinadas instrucciones durante el transcurso del partido para ajustar esos detallitos "al vuelo".



¡EN EL DVD!

¿Necesitas la ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes



¡JUEGA YA!
FUZION FRENZY 2

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: MICROSOFT | **DES:** HUDSON SOFT | **JUG. DEMO:** 1-4 | **XBOX LIVE:** SÍ |





LA SECUELA DEL PARTY GAME DE Microsoft para su primera consola llega con sustanciosas novedades. Se trata del juego indicado para todos aquellos que disfrutamos del delirio de jugar con amigos, con partidas rápidas y piques asegurados.

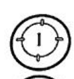
En la versión final se incluirán 40 minijuegos pero en el disco de demos podremos encontrar un buen ejemplo de lo que será con 3 de éstos.

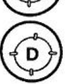
Puede que sus gráficos no sean next-gen o que lo simple de su mecánica de juego lo haga parecer infantil, pero sólo hay que darle una oportunidad con cuatro amigos y sus respectivos mandos para llegar a pasar horas con esta demo.

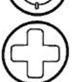
Lo podremos disfrutar tirándonos por el borde de un precipio, apilando cajas o derritiendo bloques de hielo con un lanzallamas, las risas están más que aseguradas.

Controles

Prepárate para la fusión total con tu mando de Xbox 360.

 CONTROL DEL PERSONAJE

 NO SE USA

 CONTROL DEL PERSONAJE

 ACCIÓN

 ACCIÓN

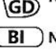
 NO USADO

 NO USADO

 NO USADO

 NO USADO

BI NO USADO

 BD NO USADO

Lo mejor

La diversión para cuatro es algo poco habitual en los juegos de consola.



CONVEYOR BELT CHAOS
Agrupa cajas en tu zona antes de que tus rivales te las roben o te electrocuten.



ICE TREASURE HUNT
Con un lanzallamas debemos derretir bloques de hielo y coger monedas.



SUMO SAINT
Personas metidas bolas gigantes que tienen que pintar el suelo de su color.

¡EN EL DVD!

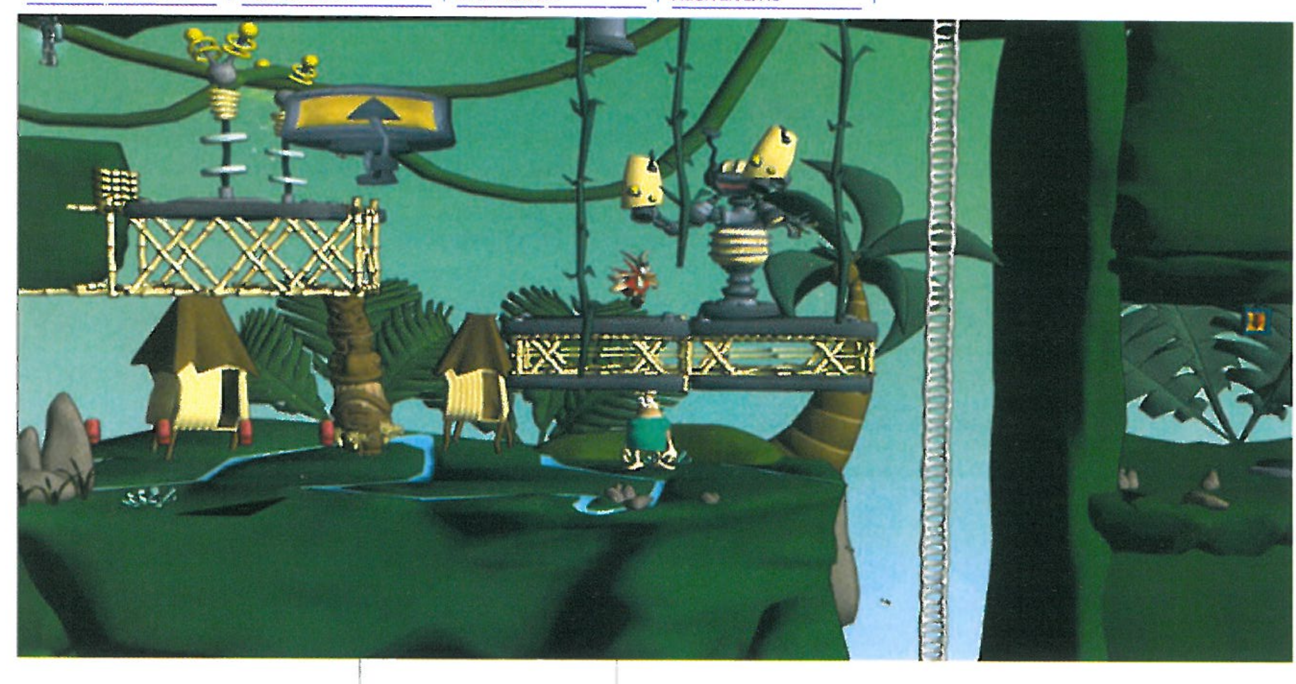
¿Necesitas la ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes



¡JUEGA YA! CLONING CLYDE

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: BAZAR XBOX | **DES:** NINJA BEE | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO |



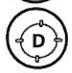
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

CON CLONING CLYDE retomaremos la jugabilidad al más puro estilo Lost Vikings, con puzzles para dar de comer a nuestra materia gris y plataformas que fortalezcan nuestros pulgares. Encarnamos a un estúpido ser humano que se embarca en un experimento de clonación por 20 míseros dólares y que al despertar se encuentra con que ha salido tan mal (o tan bien, según se mire) que se puede clonar a sí mismo para resolver las trampas que los maquiavélicos doctores encargados del laboratorio han colocado con el fin de evitar que nuestro protagonista escape del complejo. Se trata de una propuesta fresquita y divertida.

Controles

Aprende a manejar y clonar a Clyde.


MOVER PERSONAJE


ZOOM


MOVER PERSONAJE


SALTAR


ACCIÓN

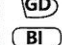


ATAQUE

CAMBAIR EL CYCLE


MINIMAPA


ACCIÓN CONTINUA


PARAR

BD SUPERATAQUE

Lo mejor

Una atractiva y divertida variante para los juegos de deportes y de tiros, que copan el catálogo de nuestra consola.

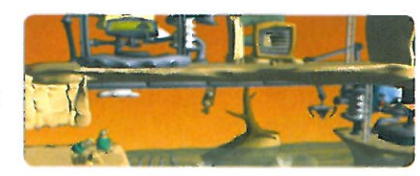
CLONÉMONOS
Tal es el nivel de locura de Cloning Clyde que podremos llegar a encontrar 20 Clydes en los niveles avanzados.



LA COOPERACIÓN ES LA CLAVE: A pesar de tener todos los clones las mismas habilidades la única manera de superar los niveles es trabajar conjuntamente.



TUNEANDO
Usando ciertas máquinas podremos convertirnos en gallina, mono o incluso barril explosivo. Obteniendo así habilidades únicas.





¡JUEGA YA! FROGGER

LA DEMO, AL DETALLE
EDITOR: BAZAR XBOX | **DES:** DIGITAL ECLIPSE | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO |



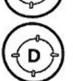
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

QUIEN NO HA JUGADO o ha visto el antiguo juego de una ranita que tiene como misión cruzar una concurrida autopista para poder volver a su casita en el otro lado de la ciénaga en la que vive, Xbox Live le da una nueva oportunidad de llegar a él. Eso es Frogger, un clásico de esos que por simples praticamente no necesitan explicación. Diremos que hay que mirar a derecha e izquierda antes de cruzar y que cada vez los coches pasan más rápido. Hace 20 años era lo más que se podía encontrar en los recreativos y hoy en día se contentará con arrancar alguna sonrisa y algún soplido nostálgico de los jugadores más talluditos. Además se han remozado los gráficos para que la cosa no sea tan sangrante y hasta, en la versión completa, podemos jugar con amigos en Xbox Live. Así que ya sabéis, cuidado con los camiones o acabaremos como una plastita verde en el asfalto de la autopista.

Controles

Haz cruzar a la rana con tan solo mover el stick izquierdo

 MOVER

 NO USADO

 MOVER

 NO USADO

 NO USADO

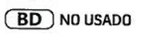
 NO USADO

Y NO USADO

 NO USADO

 NO USADO

 NO USADO

 NO USADO

Lo mejor

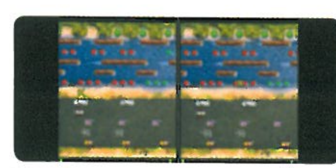
Ideal para nostálgicos de tiempos en donde los juegos eran más simples.



1,2,3... ¡SALTO!
Nuestra única opción es saltar a través del tráfico antes de que acabe el tiempo.



VARIEDAD DE ENTORNOS
El escenario irá variando pero la mecánica siempre será la misma.



POR MI Y POR TODOS MIS COMPAÑEROS
Podemos hacer partidas para dos jugadores, ¿quién llega primero?

¡EN EL DVD!

¿Necesitas la ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes



¡JUEGA YA! TIME PILOT

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: BAZAR XBOX | **DES:** DIGITAL ECLIPSE | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

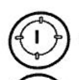


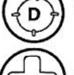


ESTAMOS ANTE UN matamarcianos de los de la vieja escuela de esos de yo contra todo lo que se mueva. Además se trata de un clásico que data del año 1982 y podemos decir que se trata de un juego digno del sistema. La jugabilidad es simple, sólo hay que disparar a los enemigos mientras exploramos los cielos de varias épocas distintas hasta matar la "cuota" de enemigos prefijada para el nivel y así enfrentarnos al enemigo final de la fase temporal en que nos encontremos. En esta demo podremos jugar el primer nivel datado en el año 1910 y nos batiremos con biplanos y zepelines, ¿podremos acabar con todos?

Controles

Pilotar un avión del futuro será pan comido.

 CONTROL DEL AVIÓN

 NO SE USA

 CONTROL DEL AVIÓN

 DISPARO

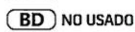
 NO USADO

 NO USADO

 NO USADO

 NO USADO

 NO USADO


BI NO USADO

BD NO USADO



Lo mejor

Puede parecer fácil o simple pero siempre hay ciertos trucos que nos ayudarán a acabar con las hordas enemigas.

RECOGELOS A TODOS
Mientras surcamos los cielos encontraremos a paracaidistas que necesitan ser rescatados, nos darán jugosos puntos si somos capaces de no dejarlos escapar mientras estamos metidos en la batalla.



EL CENTRO DEL UNIVERSO
En Time Pilot estamos siempre en el centro de la pantalla y los enemigos acudirán desde cualquier dirección, debemos estar atentos. Además no tenemos ninguna ayuda externa, no habrá power-ups que incrementen nada.



¡EN EL DVD!

¿Necesitas la ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡NO TE LOS PIERDAS!

TRAILERS DE HALO WARS, HALO 3, BLUE DRAGON... Y TODO SIN OCUPAR ESPACIO EN TU DISCO DURO

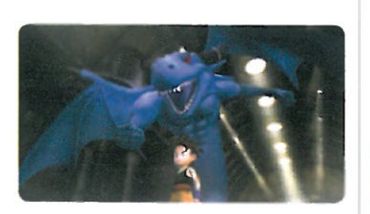
OCUPAN 0 GB EN TU 360



Trailers

Disfruta todas las veces que quieras de los apasionantes trailers reproduciéndolos desde tu Xbox 360.

SI NO SABES CUÁL VA A SER LA próxima creación de Sakaguchi con Akira Tokiyama en 360 tienes que ver el trailer de Blue Dragon y flipar con uno de los mejores juegos para 2007.



Halo Wars o Halo 3 también tienen sus pequeñas introducciones, así como el espectacular Lost Odyssey el cual deseearás desde que lo veas.



TODOS LOS TRAILERS

- HALO WARS
- HALO 3
- GEARS OF WAR
- HALF LIFE 2
- LOST ODDYSSEY
- BLUE DRAGON
- BANJO KAZOOIE
- MARVEL UNIVERSE ONLINE

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

Acceso

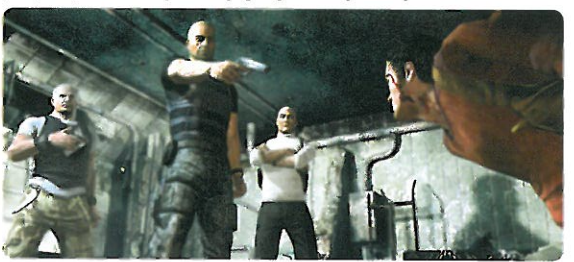
Te damos detalles de los juegos más nuevos que te vas a encontrar en la calle o que estén planificados para salir en los próximos meses en Xbox 360.

UNO DE NUESTROS PREFERIDOS, es Rainbow Six Vegas, pero también te damos un avance de lo que será el terrorífico Clive Barker's Jericho...



Reviews

Para que tengáis a vuestra disposición algún otro punto de vista, os damos traducidas las reseñas de nuestros amigos ingleses sobre juegos que hemos podido jugar y otros que no pudimos ver.



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT es una compra navideña segura, pero poder comprobar antes de los regalos de Navidad si Monster Madness, Madden NFL 07, NHL 2k7, El Padrino o Bomberman Act Zero merecen la compra, es genial.





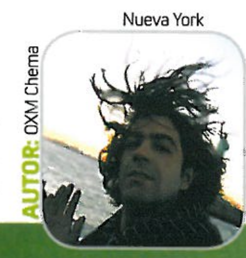
Hour of Victory: la guerra de Midway

Midway declara la guerra a los shooters bélicos y se desmarca con un desarrollo secreto lleno de nuevos conceptos

Midway nos llevó a Nueva York para que los desarrolladores de Hour of Victory nos enseñaran el progreso de su obra... claro, tuvimos oportunidad de dar un paseo por la ciudad y a punto estuvimos de traernos una #@!!!.. debajo del brazo.

AUTOR: DXM Chema

Nueva York











LA VUELTA AL MUNDO UN TOUR EN PLENA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL



Las primeras fases del juego se desarrollan en los cálidos paisajes de África. La arquitectura de la zona es laberíntica.



El siguiente punto en el que se producirá la reunión de nuestros hombres será en las montañas de los Alpes. ¡Qué frío!



La tercera localización en la que se desarrolla la historia es todo un clásico: las calles del Berlín ocupado.

Midway reta a Call of Duty y Medal of Honor en plena efervescencia de ambos títulos y con, primero, un título para 360 impresionante y, segundo, unas buenas expectativas para su lanzamiento de este primer trimestre del año. Sin embargo, Midway ha mantenido en secreto el desarrollo de un shooter bélico basado en la Segunda Guerra Mundial y sólo ha querido enseñarlo al mundo a pocos meses de su lanzamiento. No se sabía nada.

Midway reta a Call of Duty y Medal of honor con otro shooter

Había quien sabía del desarrollo desde el pasado E3 pero... ¡para PC! La estrategia de los norteamericanos ha cambiado y han decidido enfrentarse a algunas de las licencias más poderosas del momento. La pregunta es otra, ¿hay hueco para más shooters bélicos? CoD3, MoH: Airbone, Brothers in Arms,... quizá demasiados.

Es cierto que íbamos predeterminados por esta circunstancia y es cierto que en cuanto lo vimos pensamos que no tenía nada especial en cuanto a su aspecto visual (otros juegos han dejado el nivel altísimo), incluso es cierto que la demo se nos parecía demasiado a algún nivel de Call of Duty ¡2! La opinión de la prensa europea que habíamos estado viendo el juego era muy similar. Sin embargo, la clave del juego no se veía en una demo, ni en un vídeo. No se ve en unas buenas pantallas, ni siquiera las que hemos elegido para el artículo. La clave está un poco más dentro del juego, una vez que lo empezabas a ver en funcionamiento, una vez que te dedicabas a observar como los enemigos aparecían de diferentes sitios y sin un orden aparente... o no aparecían. Corrían hacia atrás algunas veces o se tiraban a por nosotros como posesos. Había ahí

GUERRA SIN SANGRE



El hecho de que un juego de guerra no tenga sangre es, al menos, curioso. Le preguntamos a los diferentes miembros del grupo de desarrollo y nos cuentan que existen varios motivos. Por supuesto, uno de ellos es poder rebajar la calificación en la carátula y que sea un juego no sólo para adultos. Interés comercial. Además el juego cuenta con suficiente violencia explícita como para hacer uso de la sangre. El recentísimo Gears of War es todo un banquete para los amantes del gore porque, al contrario que aquí, cualquier situación acaba con cabezas aplastadas o miembros despedazados.

LA COBERTURA

Uno de los elementos que destacan en Hour of Victory y que sus desarrolladores se han empeñado en mostrar es cómo funciona el sistema de coberturas. Se trata de un mecanismo de inteligencia artificial de coberturas dinámicas. Esto quiere decir que son coberturas que no responden a un patrón prefijado y programado, sino que se desarrollarán a medida que ocurran acontecimientos en la partida. El resultado a ojos de un jugador será que no siempre los enemigos estarán en el mismo sitio, ni podrás derrotarles de la misma manera. En otros juegos la dificultad está en la capacidad del jugador para memorizar de dónde salen los "malos", pero en Hour of Victory tendremos que ver si realmente los enemigos nos ven y se cubren o si se repliegan o, incluso, si ni siquiera se dan cuenta de que estamos ahí... Es uno de los puntos a favor: no siempre nos ven.



LOS VEHÍCULOS

Además de ser atacados por aviones en mitad de nuestras luchas callejeras, los chicos de Midway se han preocupado de poner una buena gama de vehículos por las calles. Podremos cogerlos y volverlos a dejar como si nada. No vamos a encontrarnos con esos claustrofóbicos niveles en los que no puedes apearte del jeep, moto o tanque de turno, sino que si quieres usarlo lo usas y si no lo dejas. Dejarlo quiere decir que luego puedes volver a cogerlo si lo necesitas, pero puedes superar los niveles enteros (si no hay obstáculos que lo impidan) a bordo del vehículo en el que estés.
A tu disposición estarán desde un todoterreno que te ayuda a cruzar el desierto a una enorme cantidad de tanques de los aliados y de los alemanes. Sólo un detalle no nos ha convencido del todo... Si son tan listos como nos han contado, ¿por qué cuando nos bajamos no se suben ellos y nos machacan?



ELIJE PERSONAJE

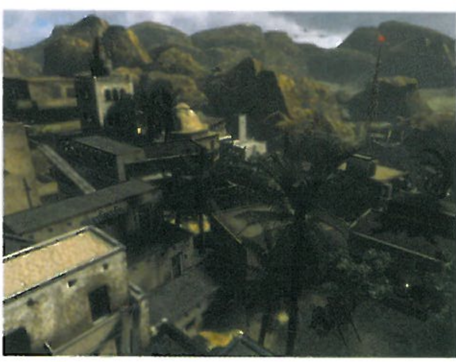
Es quizá el elemento más definitorio de lo que se cuece en este HoV. Podremos elegir entre tres individuos diferentes, eso nos recuerda al estilo Commandos.
Lo que aún no se ha decidido es si la elección del personaje se va a realizar al principio de la partida, al principio de cada misión, en los momentos en los que los tres disponibles se crucen en algún punto del mapa, cada vez que seas eliminado en el último punto de control o, incluso, al vuelo.
La intención no es sólo dar una mayor duración al juego gracias a la rejugabilidad, sino también ofrecer distintas aventuras y secretos al jugador dependiendo de si usas uno u otro personaje para superar niveles.

¿QUIÉN QUIERES SER?



Elegimos a nuestro protagonsita entre tres soldados profesionales diferentes:
COMANDO BRITÁNICO: Su especialidad es la de correr y matar a sangre fría. Un guerrillero auténtico.
RANGER: Un francotirador con habiliades como el control de la respiración o la localización de puntos estratétigos clave en los tejados de los edificios.
COBERTURA: Un sigiloso espía que se caracteriza por ser silencioso y usar sus armas para avanzar sin ser visto.







SE VENDE SHOOTER



Jeremy Ray, con el resto de su equipo de desarrollo.

Estuvimos hablando con Jeremy Ray, Productor del juego durante algunos minutos y una de las preguntas que teníamos que hacerle era cómo pensaba vender OTRO shooter basado en la segunda guerra mundial. Parece que Ray tenía hechos los deberes y nos explicó una convincente teoría por la que este shooter bélico se diferencia de los otros en que no vas a estar teledirigido durante la partida. Por fin nos llega una guerra con libertad de movimientos.

algo distinto: eran más inteligentes. Phil Vitiello, programador de la Inteligencia Artificial del equipo de desarrollo de Hour of Victory, nos lo explicaba en un momento: cobertura dinámica. Los enemigos estarán en la batalla, como tú. Si te oyen se girarán hacia ti, si no te oyen no. Si les disparas se cubrirán y si se ven en inferioridad numérica se replegarán. Dependiendo del tipo de enemigos que tengamos delante y si hay un líder entre ellos, acatarán las órdenes o se cubrirán. Lo harán de forma ordenada, que no mecánica. Es impresionante verlo.
También es impresionante sentir que estás acudiendo a una guerra en la que pasan más cosas que lo que te ocurre a ti. Aquí no estamos ante la historia al estilo salvaralsoldadoryandeturno, con las respectivas misiones a través de una sucesiva aparición de eventos. No seremos guiados sobre unos raíles que nos digan dónde disparar, ni tendremos que memorizar de dónde vienen las balas... es un juego distinto. Mucho más abierto. Con objetivos, sí, pero que has de cumplir a tu ritmo y de la forma que quieras. Decimos esto porque dependiendo del personaje que elijas podrás hacerlo de una forma u otra, tendrás unas u otras habilidades que te permitirán completar cada objetivo de una forma distinta
Además, aquí lo de disparar mata (sin sangre, pero mata) y, como el propio Phil nos dijo, "No es como en otros juegos que tienen que disparar ochocientas veces para matar a un enemigo". Sí es un shooter diferente. No es Call of Duty, no es Halo,... es Hour of Victory.

No tienes que disparar 800 veces para matar a un enemigo

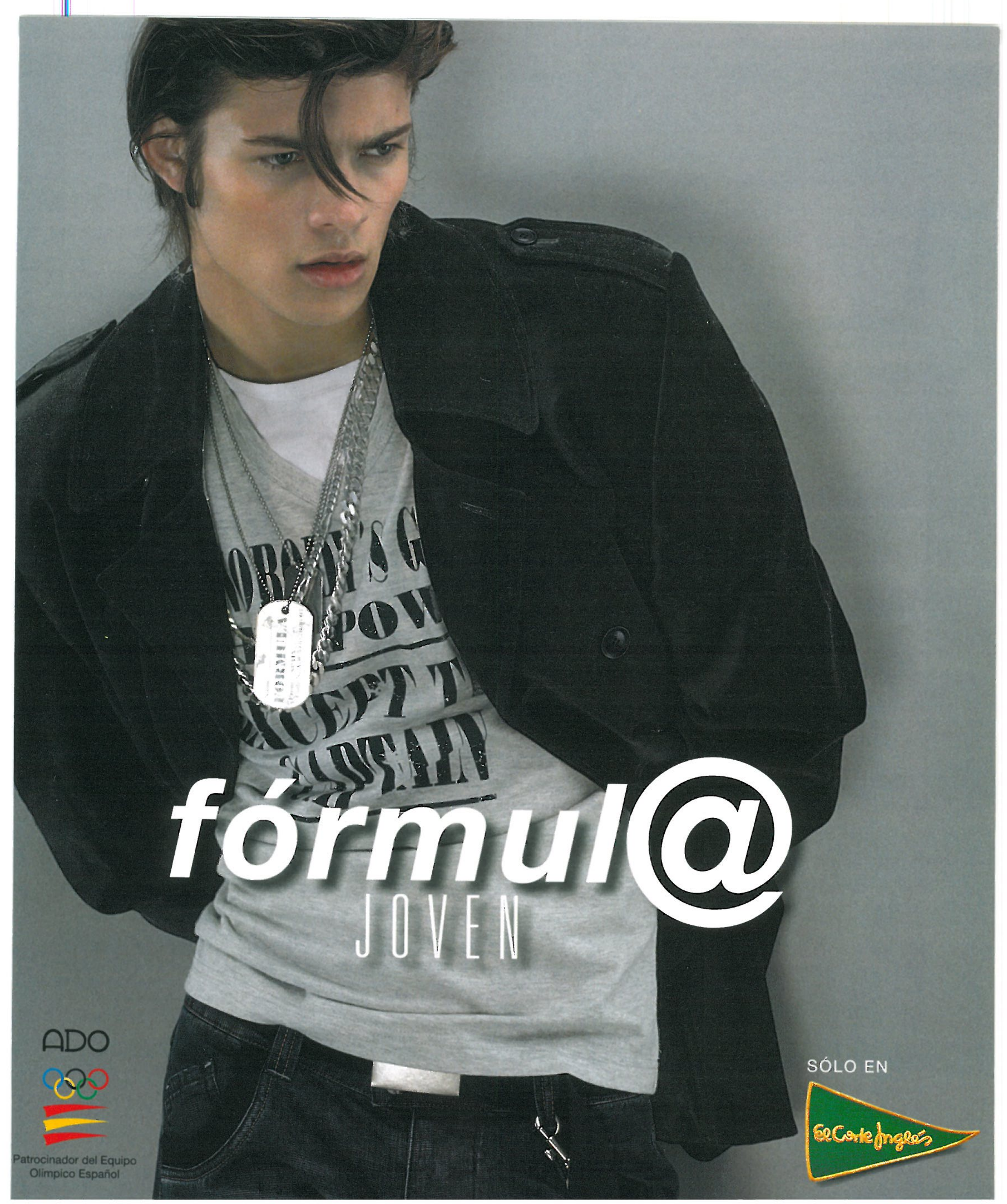




ESPÍRITU DE 'INDY'



Cuando le preguntamos a los desarrolladores y al propio productor del juego acerca de sus motivos de inspiración nos dieron muy pocos nombres de juegos. sin embargo todos coincidieron en un concepto con el que han estado trabajando: Indiana Jones. Las luchas, el estilo aventurero, la segunda guerra mundial que se vive en sus películas es lo que se ha querido reflejar en el juego. Menos detalles históricos (siempre correctos, por cierto), y más espíritu Indiana Jones.


fórmul@
JOVEN
ADO
Patrocinador del Equipo
Olímpico Español
SÓLO EN
El Corte Inglés

EN DESARROLLO

CONTAMOS TODOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS EN DESARROLLO

EDITOR: MICROSOFT **DES:** ENSEMBLE STUDIOS **JUG:** SIN CONFIRMAR **XBOX LIVE:** SIN CONFIR. **LANZAMIENTO:** 2007


¡NUEVO JUEGO!

HALO WARS

El combate ha vuelto a evolucionar. Esta vez pasa de la lucha de un solo Espartano a una guerra planetaria



EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS siempre hay una "piedra de roseta" que marca el carácter de una consola. Para Microsoft ese título fue Halo, el verdadero responsable del éxito de Xbox. Bungie no sabía lo que tenía entre manos. El universo creado por aquella primera entrega fue tan basto y rico que ha permitido pasar del shooter a la estrategia en tiempo real de este Halo Wars.

Las expectativas son muy altas, partiendo de poder contar con Ensemble Studios, el equipo desarrollador de otro superéxito mundial: la saga Age of Empires. En esta ocasión seremos los comandantes del Espíritu de Fuego, una gran nave de guerra de la UNSC. La acción se desarrolla unos años antes del primer juego de la serie y harán acto de aparición los grandes protagonistas de estos, exceptuando a los Flood y los centinelas, cuyo descubrimiento es posterior. Incluyendo el ejercito de espartanos que venció al pacto poco antes de ser aniquilados en el planeta Reach (reducido a cenizas tras un ataque brutal del Pacto) donde mucho nos tememos acabará el juego, ya que ese precisamente es el comienzo de Halo, con el Jefe Maestro como presumible único superviviente del ejercito de soldados modificados geneticamente.

Lo visto hasta hoy se limita a artworks y el trailer del X06 de Barcelona, en el que se podía ver algo cercano a lo que serán los modelos in game, el sonido y la ambientación que tendrá Halo Wars. Como han dicho en Ensemble "Controlar un Scorpion es genial, los Warthogs molan, por tanto controlar un montón de Warthogs y Scorpions será la bomba."





CANTIDAD CONTRA CALIDAD

Podemos esperar decenas de soldados en pantalla luchando contra artefactos de superior tecnología y tamaño. Están confirmada la aparición de nuevos vehículos del pacto además de los ya aparecidos en Halo 1 y 2, así como toda la flota destructiva de la UNSC, es decir: Pelicans, Warthogs, el tanque Scorpion, torretas láser, la nave ligera Longsword y un par de nuevas incorporaciones de las que no sabemos más.



LA ÚLTIMA GRAN BATALLA

En esta imagen podemos observar a un grupo de soldados lanzándose a la batalla contra un ingenio del Pacto de proporciones gigantescas, escoltado además por un batallón de Grunts y arropados por Ghosts, Hunters en incluso Banshees. Lo que es seguro es que no tendremos nada fácil salir victoriosos en esta batalla. ¿Será la última?



FUERZAS DE APOYO

Los Espartanos serán las estrellas del ejército humano. A nuestras órdenes tendremos a los destinados al escuadrón Omega, vistiendo las armaduras Moljnir IV. Cada uno tendrá sus propias habilidades. Dado el limitado número de supervivientes al experimento genético que los creo, deberemos usarlos con sumo cuidado, puesto que una baja en este grupo podría suponer el fracaso de nuestra misión.



Cada Espartano tiene sus propias habilidades.

MAL HALLAZGO

El conflicto con el pacto comenzó en una pequeña exploración a un desconocido planeta llamado Harvest, donde una sola nave alienígena acabó con toda vida de dicha expedición. Halo Wars comenzará en Harvest y acabará de manera trágica en Reach. Siempre nos quedará el consuelo de que todo terminará en Halo 3, donde el Jefe Maestro acabará de una vez por todas con la amenaza para la humanidad...¿o quizá no?


LOST PLANET™
EXTREME CONDITION
HIELA LA SANGRE
17.01.07
DEMO MULTIJUGADOR YA DISPONIBLE EN EL BAZAR DE XBOX LIVE®
Jump in.


XBOX 360

COMUNIDAD XBOX 360

SHADOWRUN Y HALO 3, EN ABIERTO



El proceso de desarrollo de un juego pasa por varias etapas, y la más importante es la de testeo. Microsoft ha decidido abrir al público las de dos de sus juegos más esperados: Shadowrun y Halo 3. Para participar en la del primero debemos entrar en **http://connect.microsoft.com** y clickar en invitaciones tras logearnos con una identidad válida de Live ID. Tras esto ponemos como código de invitación SHBS-6YMT-YKHC y pondremos 101 como código beta. Solo quedará esperar por si somos seleccionados. Para la de Halo 3 es algo más difícil ya que en este momento se han cerrado las incripciones, pero el método elegido ha sido a través de determinadas webs para cada país.En nuestro país las páginas elegidas fueron Xboxmaniac.com, todoxbox360.com y comunidadxbox.com.



"¿A qué esperas para entrar a jugar con Halo 3? Prepárate para emociones realmente fuertes"

NUEVOS TÍTULOS

CONAN, REINARÁ EN XBOX 360

El terreno de los MMORPG, juegos de rol masivos en nuestro idioma, es un mundo poco explorado en Xbox 360, ya que sólo contamos con Final Fantasy XI como único integrante de la lista. Pero ésta se verá doblada con el anuncio para 2007 de Age of Conan: Hyborian Adventures por parte de la compañía desarrolladora, Funcom. En este título escogeremos una raza entre Cimmerio, Aquilonio o Estigio y una profesión entre las disponibles para posteriormente buscar la gloria y quien sabe si llegar a encontrarnos con el Rey de Aquilonia, el personaje que da nombre a este juego, el propio Conan el Bárbaro. En los que respecta a la jugabilidad encontraremos un sistema dinámico de combate, que incluye luchas a caballo, y un sistema de evolución del personaje en función de nuestros actos durante el juego. Poco más se ha comentado al respecto pero podemos decir que las lanzas están en alto.



Mark Rein: "Nunca hemos pensado cobrar por los contenidos de GOW" ¡Muy bien dicho Mark!



CONTENIDOS DESCARGABLES

DESCARGAS GRATIS DE GOW

La fiebre de las descargas de pago parece que no ha llegado a Epic Games, y es que Mark Rein, vicepresidente de la compañía ha afirmado recientemente que nunca han pensado cobrar por el contenido extra que se publique de Gears of War, incluso a pesar de que este material se encuentra en desarrollo aún antes de que se el título se publicara. Así que todos los fanáticos de este título, el mejor de todo el año 2006, estamos de enhorabuena. ¡A descargar se ha dicho!



SBK 2007 CALIENTA MOTORES EN MILÁN

VIRGIN PLAY NOS LLEVÓ A MILÁN A VER EL NUEVO JUEGO



Gustavo Maeso
Milán (Italia)

HACE UN MES tuvimos la oportunidad de viajar a Milan a darnos un paseo por la impresionante 'Feria Italiana de la Moto'. Allí, además de ver un motón de 'motarros' increíbles (como las nuevas motos de oficiales de 800 cc. del mundial de motociclismo 2007) acudimos a la presentación mundial del videojuego oficial del Campeonato del Mundo de Superbikes. El juego, desarrollado por Black Bean y que será distribuido en España por Virgen Play, cuenta con un aspecto impresionante y es todo un regalo para los amantes de las dos ruedas. Aunque en nuestro país el campeonato de Superbikes ha sido un gran desconocido (a pesar de la tradición motera ibérica) hace algo más de un año que esto está cambiando. Una conocida cadena de televisión de nuestro país se ha decidido a retrasmitir el campeonato desde la pasada temporada y sus adeptos ya son legión. Esto y la presencia de corredores españoles (Ruben Xaus y Fonsi Nieto) y de viejos conocidos de Moto GP (Max Biagi, Troy Bayliss, Alex Barros, Norick Abe o Regis Laconi) hace que la fiebre por este campeonato gane enteros en España.

El juego oficial llegará a Xbox 360 a lo largo del año 2007 y contará con todos los corredores, circuitos y motos oficiales de la siguiente temporada. Aun no pudimos ver demasiado de su aspecto, pero el fotorealismo y la experiencia de simulación parecen algunas de sus seguras características.

Pero el plato fuerte de la presentación del juego lo puso la presencia del actual campeón del mundo de Superbikes, Troy Bayliss. El piloto de Ducati, que además puso el broche a la temporada de Moto GP ganando en Valencia sobre la moto del lesionado Sete Gibernau, se mostró encantado con el juego. Aunque nos confesó que no juega demasiado a las videoconsolas y que, cuando lo hace, es muy malo.

Troy Bayliss nos confesó que no sabe jugar a videojuegos



¡ESTUVIMOS CON TROY!

RECUERDOS PARA SETE GIBERNAU

Cuando hablamos con Troy Bayliss nos contó lo que había representado para él volver a correr en Moto GP y ganar en Valencia. El mejor broche para una temporada llena de éxitos para el dos veces campeón de Superbikes, que se montó en la Ducati del lesionado Sete Gibernau. Días antes de ver a Troy, Gibernau anunciaba su retirada y Troy se acordó de mandarle un saludo: "Sete es un grandísimo piloto, con una enorme experiencia y muchos años en lo más alto del motociclismo mundial. Él podría seguir consiguiendo victorias y éxitos en este deporte pero tal vez él siente que tiene que dejarlo ahora. Hay que respetar su decisión y desearle que disfrute ahora de su retiro".

NUEVA FRANQUICIA

Como ocurre con otras pruebas como Moto GP y sus juegos oficiales, este SBK'07 será el primero de una serie de juegos que aparecerá temporada tras temporada. Black Bean, que ya demostraron este pasado año su buen hacer con los videojuegos de motociclismo con el lanzamiento de 'Super-Bikes Riding Challenge' (para otras plataformas), se ha hecho con la exclusiva para los próximos cinco años. Así que, amantes de Superbikes y Xbox 360, ya tenéis juego para rato.



EN BREVE

Obsidian desarrollará el RPG de Sega basado en la licencia de Alien

Sega ha desvelado su intención de realizar un par de títulos basados en la conocida licencia cinematográfica de Alien, propiedad de Twentieth Century Fox. Uno de estos títulos seguirá un formato RPG, y estará disponible en consolas de nueva generación, siendo el encargado de su desarrollo el experimentado estudio Obsidian Entertainment, creador de juegos como Star Wars: Caballeros de la Antigua República II: Los Señores Sith, o el reciente Neverwinter Nights 2. De momento el juego no ha recibido nombre oficial, ni tampoco fecha de lanzamiento estimada, aunque según informó Sega hace unos días, podría barajarse el año 2009.



Fable 2 utilizará tecnología Havok

Poco, muy poco, es lo que se conoce de Fable 2, el nuevo proyecto de Peter Molyneux y su estudio Lionhead. Se sabe que en principio será editado en exclusiva para Xbox 360, (quizás a finales de 2007), con una trama similar a la primera parte: forjar nuestro propio héroe en un mundo de fantasía eligiendo para ello el camino del bien o del mal. Hasta aquí nada nuevo, pero lo que ahora si ya es seguro, es que Fable 2 va a usar la poderosa tecnología Havok, un motor de física que se ha convertido por méritos propios en un referente de calidad y que ya usan muchos otros juegos como Tony Hawks Project 8 o Age of Empires III.



El trailer del juego ha dejado boquiabierto a medio mundo

La que se nos viene encima, tronco.

El Jefe Maestro haciendo ejercicio. No tiene precio.

¿JUEGAS A HALO 3?

En el nº 3 entérate de cómo puedes hacerlo

¿QUIERES JUGAR YA CON HALO 3? ¿Eres de los que no pueden esperar más para ponerse de nuevo en la piel del Jefe Maestro a repartir como un poseso? Pues estás de enhorabuena, porque Microsoft nos va a ceder un buen número de códigos para que podáis acceder a través de la revista a la beta que la firma posee en Internet. En el siguiente número debes estar atento, pues contaremos con detalle cómo acceder a estos códigos.
Preparad las armas y comenzad a velarlas, porque el momento de la batalla final está a punto de llegar y tendréis que estar dispuestos. Recordad, en el número 3 de Xbox 360 La Revista Oficial Xbox.





EN BREVE

El bazar de vídeo inicia su andadura
La nueva evolución de Xbox Live ha llegado con el bazar de vídeo, donde podremos descargar películas, series o vídeos musicales por un módico precio y con una facilidad pasmosa. La única pega es que de momento solo los estadounidenses lo disfrutarán, por lo que habrá que esperar unos meses a su llegada a Europa.

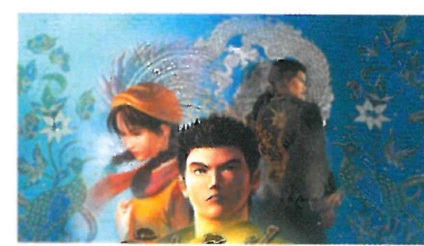
Obivion sigue creciendo
La reciente expansión publicada a través de Xbox Live para Oblivion y titulada Knights of the Nine podría tener un compañero de descargas con Shivering Isles, que tendría aún mayor duración que la primera expansión y una fecha de lanzamiento cercana al verano de 2007. De momento no es más que un rumor pero ya nos frotamos las manos.

Blue Dragon arrasa en Japón
Con solamente una semana a la venta el juego creado por Mistwalker ha revolucionado las ventas de Xbox 360 en Japón, vendiendo 70.000 juegos de los que 27.000 forman parte del pack con la consola. Esperemos que este tipo de lanzamientos anime las ventas de nuestra consola en el país del sol naciente.

Bioshock estrena Web
De entre la marabunta de juegos de disparos que nos esperan Bioshock destaca con luz propia. Para todos aquellos que no lo conozcan 2k Games ha publicado su web en oficial en nuestro idioma en la siguiente dirección: **www.2kgames.com/bioshock/es/bioshock.html**

NUEVAS FUNCIONALIDADES

TUS JUEGOS DE XBOX EN XBOX 360





La promesa de Microsoft de hacer los mejores juegos de su primera consola jugables en Xbox 360 sigue en pie y la mejor muestra de ello es la reciente publicación de una nueva actualización a este respecto. Los títulos ahora jugables y que se han publicado en nuestro país son los siguientes:

Buffy the Vampire Slayer
Conker: Live and Reloaded
Dead Or Alive Ultimate
Destroy All Humans!
Dynasty Warriors 4
Evil Dead: A Fistful of Boomstick
Far Cry: Instincts
Fahrenheit
I-Ninja
Leisure Suit Larry: Magna Laude
Mortal Kombat: Armageddon
MotoGP
Incredibles
MX Unleashed
Pariah
Psychonauts
Rainbow Six: Lockdown
Rapala Pro Fishing
Scarface
Shark Tale
Shenmue II
Splinter Cell: Double Agent
The SpongeBob SquarePants Movie
Ultimate Spider-Man
Wakeboarding Unleashed: Featuring Sean Murray
Whacked!
Winback 2: Project Poseidon.



"¡Cuídate! Y no te calientes mucho que no te sienta nada bien"

XBOX YA SE COME A PLAY EN INTERNET

INTERNET

Nadie sabe de dónde ha salido, pero en poco menos de una semana ya se ha puesto entre los videos más vistos de YouTube en España. La gente de Microsoft no tiene "ni idea" de quién puede ser el responsable, aunque se lo "agradecen" enormemente. El acabado profesional, el excelente diálogo y la calidad de los actores nos hacen pensar que puede que alguien más que unos aficionados estén al mando. Disfrútalo.



PLAY: Hola Carlos, soy yo.

CARLOS: Caramba, chica. Menudo cambio. ¿Cómo te va?

PLAY: Bien, pasaba por aquí.
CARLOS: Te veo... distinta, ¿has engordado?

CARLOS: Ha pasado tanto tiempo... ¿Qué has hecho? Aquí ya nadie te esperaba.

PLAY: Dar vueltas. Me ha costado mucho reencontrarme, pero bueno. No tenía las cosas del todo claras.



XBOX 360: - ¡Carlos! Tengo el Pro Evolution a punto.

CARLOS: Nos pasamos el día... jugando. Y me pone un montón. Controla mazo de fútbol. Y le gusta estar con mis amigos.

¡Cuídate! Y no te calientes mucho que no te sienta nada bien.

(...)

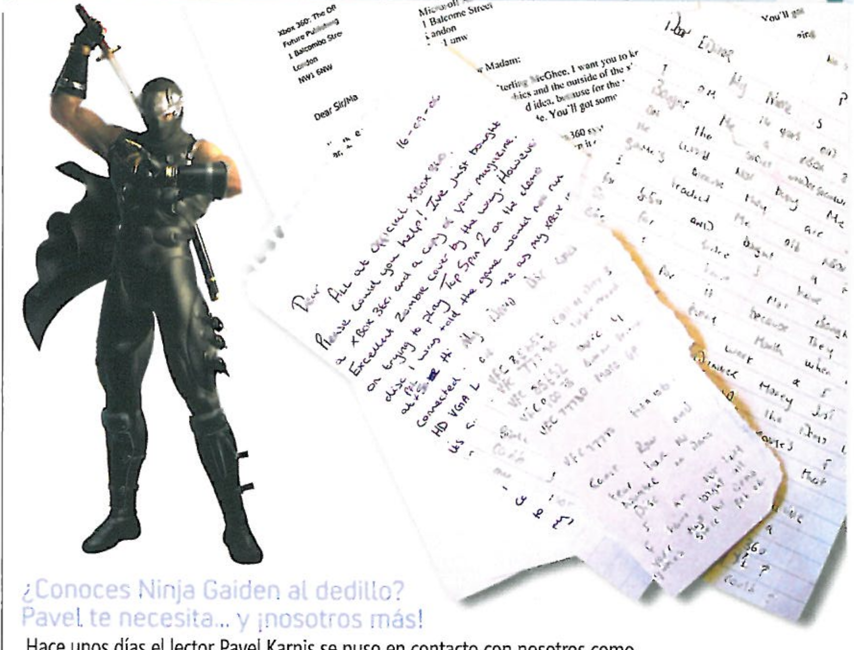


INPUT
Mensaje recibido

La oportunidad de tu vida para darnos tu opinión acerca de los juegos, la consola, tus amigos...



AUTOR: OXM Chema



¡Gracias!

Vuestra colaboración ha sido lo que más nos ha alegrado y ayudado a hacer este segundo número y a mejorar todo aquello que nos habíes comentado que podía mejorarse. Recibir emails es muy alentador y nos sirve de guía, pero lo que realmente nos gusta es que nos mandéis vuestros Gamertags. No dejéis de hacerlo para que cada vez seamos más. Queremos tener una buena base de datos para empezar a organziar campeonatos... No dejéis de contactarnos. De preguntarnos, de bombardearnos con críticas, insultos, alabanzas....

»Mandadnos vuestros Gamertags, los queremos

¿Conoces Ninja Gaiden al dedillo? Pavel te necesita... y ¡nosotros más!

Hace unos días el lector Pavel Karnis se puso en contacto con nosotros como su última esperanza para resolver sus problemas con Ninja Gaiden (sí, es de Xbox, de la primera), pero quisimos preocuparnos por él... Ahí van las dudas: "Capítulo cuatro, Plaza de la Torre del reloj. Entrando en la puerta de las tres esferas rojas de la izquierda, tras cruzar el foso y antes de pasar el puente elevado ¿Cómo puedo mover la palanca que lo acciona? No puedo". Os suplicamos... que mandéis vuestra ayuda porque ¡Pavel la necesita de verdad! Lleva dos años y pico jugando a Ninja Gaiden....





CASTLEVANIA ¿CUÁNDO?
Christian Del M

Mi pregunta es acerca del Live Arcade. Soy un fanático de la saga Castlevania. Hace poco lei en la web que aparecería el clásico Castlevania Symphony of the Night en Xbox Live Arcade.

No hemos tenido ningún comunicado oficial de Konami sobre el lanzamiento. Es cierto que muchas webs aseguran que será para el 1Q de 2007, es decir, antes de marzo. Esperemos que sea cierto...



JUEGOS DEMASIADO CORTOS
Juan Marín

Algo que he empezado a ver en los últimos juegos de la 360 y que no me ha gustado nada es su duración. Hace poco me compré el nuevo Need for Speed (Carbono) y me pareció muy decente, pero... ¡me lo pasé en una semana! La anterior entrega me duró más de un mes. Me compro Call of Duty 3 y ¡otra semana! GoW tampoco es muy largo. Mi queja es que 70 euros es mucho dinero para lo que duran.



SOBRE GEARS OF WAR
MValles

Es, sin duda, un juego estremecedor, con gráficos de infarto, enorme jugabilidad y gran multijugador. Las escenas cinemáticas son lo mejor que he visto en mi vida y ayudan a quedar inmerso en la absorvente historia. Además, el modo 'Locura' es genial. Y bastante difícil. ¡Hurra por la sierra!

Vemos que no somos los únicos abducidos por el genial GoW. La próxima vez manda tu gamertag.

xbox360@recoletos.es — EMAIL
Pº Castellana, 66 28046 - Madrid — CARTA

360 DONDE SEA

Kaos2K nos ha hecho reirnos un rato acerca de las posibilidades móviles de Xbox 360. Si tenéis fotos curiosas como las de este lector en las que interactuéis con vuestra consola, mandádnoslas y podréis convertiros en xboxers populares gracias a nuestras páginas. Nos reiremos.



Por la libertad para jugar dónde donde quieras y como quieras

¿Y TÚ A QUIÉN RETAS?
Email: xbox360@recoletos.es



El Clan *Aguila Imperial* UGL nos reta a GoW

Ellos ya saben lo que es ganar. Lo han hecho en Ghost Recon: Advanced Warfighter o Call of Duty 2. No han ni un reto en el último y quieren que seamos sus víctimas en Gears of War donde todavía no están muy "experimentados". Quien se vea capaz de ganarles en CoD2 o GR:AW, debe agregar a **RommelF UGL**. Nosotros ya sabemos quien es... y no nos atrevemos.

H_Spartan dice ser el mejor en CoD3... ¿le bajamos los humos?

Necesitamos a un hacha de Call of Duty 3 que "suavice" un poco a **H-Spartan**. Asegura ser el mejor en la especialidad "aliados con la variedad de asalto pesado". Contadnos si es tan bueno. Quien le gane, que avise... y si es el quien gana siempre... contádnoslo también y le pondremos una corona.

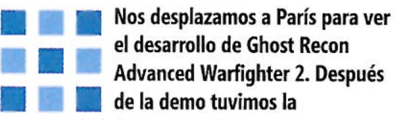












Nos desplazamos a París para ver el desarrollo de Ghost Recon Advanced Warfighter 2. Después de la demo tuvimos la oportunidad de preguntarles algunos detalles precisos sobre GRAW2 a los desarrolladores y ellos... tuvieron la amabilidad de responder a nuestras dudas, que eran muchas.

¿A qué parte del proceso de desarrollo ha dado el equipo más atención?
GRAW2: El equipo tenía ya una base técnica sólida con el motor del GRAW original. Esto significa mucho más tiempo y oportunidades para los artistas y diseñadores para trabajar en los entornos, las misiones y las novedades en la jugabilidad. Dijeron queremos hacer GRAW2 tan extraordinario como lo fue GRAW en su momento. Con lo que los encargados de la parte técnica trabajaron mucho en los detalles, optimización y creación de nuevos efectos. Además todo este tiempo extra permite más testeo y depurado para tener un juego más trabajado y limpio de fallos. Cuando lo tengáis en las manos podréis comprobar que se juega distinto pero se ve incluso mejor que GRAW.

¿La evolución de las sagas bajo el sello del escritor norteamericano podría llegar a darnos un juego conjunto en el que se aunaran los tres estilos mostrados en Rainbow Six, Ghost Recon y Splinter Cell?
GRAW2: Las tres franquicias son muy distintas en nuestras cabezas. Miran a direcciones muy distintas, en términos de jugabilidad, arte e historia. Ni siquiera operan de la misma manera, ni con los mismos métodos ni con el mismo objetivo. Esto no quiere decir que Sam Fisher, los Ghosts o el equipo Rainbow no puedan interactuar unidos, pero sólo con sus fuertes características únicas.

¿Tras el éxito de GRAW, cual es la razón principal que justifique la compra de GRAW 2?
GRAW2: La meta principal del equipo fue llevar más allá la experiencia de soldado del futuro. Esto tiene fuertes implicaciones en cada aspecto del juego, desde la jugabilidad hasta la tecnología pasando por el diseño. La acción en GRAW 2 tiene lugar poco después de los eventos de GRAW y se llevan a cabo cerca de la frontera con los Estados Unidos. Fuerzas renegadas mexicanas se están agrupando allí, y amenazan la frontera con USA. Nuestro objetivo como líderes del equipo Ghost es prevenir cualquier ataque a nuestro país, durante 72 horas. Para eso utilizaremos el Cross-Com 2, el sistema de comunicación de GRAW. Permite más control (ver y dar órdenes a través de la cámara de nuestros compañeros) en más fuerzas aliadas (nuevos apoyos como el vehículo automático terrestre, la MULA) para tener oportunidades tácticas más profundas. Tus compañeros serán además más útiles, gracias a la mejora en la IA y a la especialización en las clases (incluyendo la nueva clase médica). Las misiones tendrán lugar a ambos lados de la frontera, tanto en terreno urbano como rural. Y mientras juguemos iremos descubriendo como esto ha cambiado la parte visual del juego, gracias a la cantidad de nuevos efectos (translucidez, profundidad de visión, hora del día...) y tratamientos post-procesado que cambian drásticamente la inmersión en esta realista experiencia de guerra.

> "Veréis que se juega distinto, pero se ve incluso mejor que GRAW"

¿Qué va primero el realismo o la jugabilidad?
GRAW2: ¡Ambas están empatadas! El aspecto realista del juego hace la jugabilidad más interesante y más fácil de entender y ejecutar. Ambas direcciones son complementarías en el proceso de creación de una buena experiencia de juego.

¿De que manera ha participado Tom Clancy en el desarrollo y creación de cada uno de los juegos que llevan su sello?
GRAW2: Tom Clancy y los suyos mantienen una gran relación con nuestros equipos. Desde la fase conceptual hasta la versión final. Siempre siguen y monitorizan nuestros progresos, para asegurarse de que el juego va en la dirección correcta en términos de realismo, intensidad y tecnología. Estarías sorprendido de ver el impacto que esto tiene en el contexto de estos juegos, las armas y gadgets que usarán y la creación de personajes de cada uno.

INPUT

★ ¡JOÉ QUÉ FUERTE!

Esas espinitas que se quedaron clavadas en nuestros pecho y ahora salen de golpe...

TODO EL AÑO DEBERÍA SER NAVIDAD

Además de la típica máxima de que todos deberíamos sentirnos amables, afectuosos, solidarios y buenas gentes durante todo el año y no tan sólo en Navidad y bla, bla, bla... las distribuidoras de videojuegos deberían mimarnos igual de bien también el resto del año. Y es que sacan todas sus juegos más fuertes en noviembre y diciembre y, claro, no hay huchas de cerdito lo suficientemente grandes que soporten la campaña navideña. ¡Por favor, que la primavera y el verano también existen.



XBOX 360 OXM Maeso

MENOS POR MÁS EN 360

Juegos, muchos juegos prometidos por Microsoft en sus ceremonias de presentación. Cientos, miles de ellos que llegarán con mejoras de todo tipo; descargas y exclusividades. Es tan bonito que parece mentira, pero sí... así es, en Xbox 360 todo es mejor. ¿Todo? No, aún resisten unas cuantas aldeas llenas de desarrolladores que se quedan el dinero de de las exclusividades y sacan versiones capadas de lo que tanto nos ilusionaba cuando vimos los nombres en pantalla. ¿Durante cuánto veremos humo del estilo de PES 6, MGS, Marvel: UA...?.



XBOX 360 OXM Marble

TODO UN SHOW NAVIDEÑO

Un espectáculo inaudito y muy de moda para el pabellón de deportes madrileño el del pasado día 17 de diciembre: 'Pressing Catch'. Mucho músculo, sudor y adrenalina en el cuadrilátero, muchos más aficionados de los que pueda imaginarse y frío, mucho frío. Este deporte ya ha recorrido medio mundo y el que le queda. ¡Vivan los anabolizantes!



XBOX 360 Marisol

EL ÚLTIMO EMPUJONCITO A LOS REYES MAGOS...

Todavía estás a tiempo de escribir tu carta a los Reyes Magos o de secuestrar a alguno de ellos si no has sido suficientemente bueno y necesitas de la extorsión. Propongo mi listado "mágico" de peticiones para que vuestra cuesta de enero sea más llevadera.
En primer lugar Gears of War, sin duda. Luego nos debatimos entre DOAX y Viva Piñata para los momentos de relax. FIFA 07 o PES6 para los ratos con amigos y una espera necesaria: Lost Planet. Sólo hasta el 18 de enero.



XBOX 360 OXM Chema

LOS MUERTOS NUNCA FUERON TAN ¡EXCLUSIVOS!

GANA CON NOSOTROS UNO DE LOS 30 PACKS LIMITADOS DE D COMPUESTOS POR UNA CARCASA ÚNICA Y UNA EDICIÓN DE LU

Si hay un juego que durante 2006 ha dejado boquiabiertos a todos los jugones del país ése es Dead Rising. Y para celebrarlo hemos pedido a los Reyes Magos de Capcom unas ediciones limitadas compuestas por una carcasa exclusiva personalizada y una versión de lujo del juego. ¿Las quieres? Pues sólo tienes que enviar un SMS con el texto OXM (espacio) deadexclusivo al 7788 y entrarás automáticamente en el sorteo de estos bundles. ¡No te lo puedes perder!



¡Vosotros lo habéis querido!

SERGIO GONZÁLEZ LE DA UN 8,5

El juego se merecería, sin duda, un 9. La historia, lo divertido y original que es, los gráficos, etc.. Sin embargo tiene dos defectos enormes: Si juegas al juego en una TV normal de 14" como la que podemos tener muchos usuarios en nuestra habitacion, los subtítulos son ilegibles!! Está diseñado para la alta definicion y nadie en Capcom se acordó de que no todo el mundo tiene una flamante (y carísima) HDTV. Por otro lado, tambien en mi Tv de 14" aprecio que el juego no tiene activada la sincronizacion vertical, es decir que a la que la cámara hace algún giro brusco (y sin ser brusco), la imagen se desalinea o parpadea, lo cual es sumamente molesto. Por lo demás es un juego tremendo.

ENTERDEALEX, ¡IN-DISPENSABLE!

Puede ser exagerado, pero este juego es una oda a la exageración y a la libertad,con muchos detalles magistrales y otros no tanto,pero... ¿Qué importa cuando estás aplastando cabezas de diez mil millones de maneras distintas? En dos palabras: In-Dispensable

Y NOSOTROS... UN ¡8,7!

La posibilidad de coger cualquier cosa, hasta un cazo de cocina, y arrearle mamporros a los zombies es algo con lo que todo hombre sueña cuando se levanta. Porque, seamos sinceros, ¿en qué demonios piensas si no cuando te afeitas por la mañana?

AD RISING,
O DEL JUEGO

"Este año las uvas con Ramonchu van a ser para no dormir. ¿O es que piensas hacerlos con éstos rondando"

30 PACKS EXCLUSIVOS

UN TÍTULO PARA NO DEJAR DE MATAR... ZOMBIES, CLARO


Dead Rising ha despuntado como uno de los títulos del 2006.


La calidad gráfica del juego es incuestionable. ¿Alguna duda?


Sí, es violento, pero... ¿cómo te comportarías si vieras a este tío?

Y TAMBIÉN...
10 DOA Xtreme 2
5 Lost Planet
5 Kits de Table Tennis
Periféricos Joytech y...
¡UNA TABLA DE SKATE FIRMADA POR TONY HAWK!

¡MANDA TU SMS YA!

¡QUE NO ACABE LA NAVIDAD!

TODAVÍA ESTÁS A TIEMPO DE GANAR UNO DE ESTOS MAGNÍFICOS REGALOS



— CUENTAS DE XBOX LIVE
— TARJETAS DE MP
— 5 PRO EVOLUTION SOCCER 6
— 5 TONY HAWK'S PROJECT 8...

Sólo tienes que enviar OXM (espacio) y tu comentario al:

7788 (*)

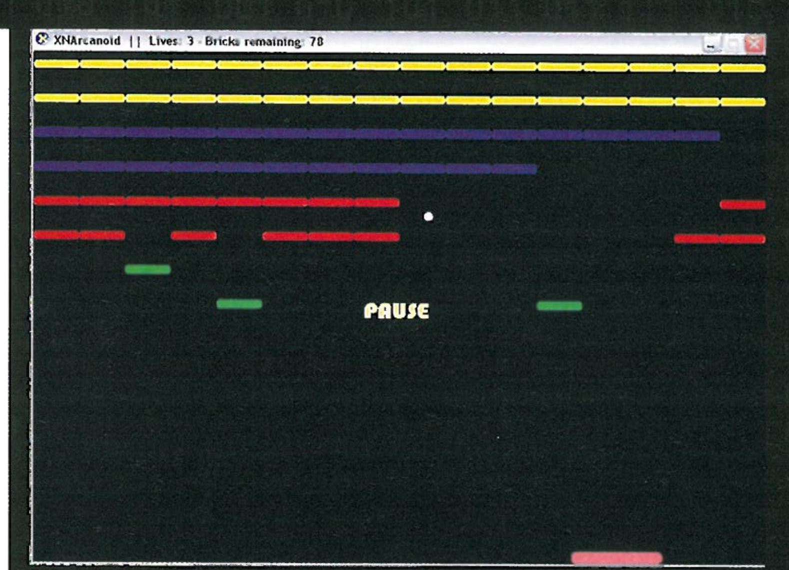
(*)Coste del mensaje: 1,2 € + IVA

¡Los ganadores, en el número 3!

Hazte tus juegos

XNA Studio Express te permite desarrollar juegos de Xbox 360 en tu PC – si tienes 500 cerebros y 60 carreras de ciencias

Subestimamos mucho lo difícil que puede ser XNA. Pensamos 'sabemos sobre ordenadores y juegos, ¡será fácil!', y calculamos que podríamos tener un simple clon de Lumines terminado y funcionando en unas pocas horas. Algo después todavía estábamos instalando las herramientas de desarrollo y haciendo funcionar el sistema. Entonces la cosa se pone peor. El sistema de XNA Studio Express no es algo grande y sencillo que automáticamente hace los gráficos y genera todo un juego por sí mismo. No es un kit de juegos con números, es una pesadilla de herramientas, lenguajes de programación, efectos y plug-ins. Necesitas saber programar, o al menos saber de alguien que sepa y quiera pasar unas cuantas cientos de horas de su tiempo contigo. El juego que queremos hacer lo llamamos Luminetris. Como muchos de los desarrollos de XNA para Xbox 360 es una variación de una idea existente, combinación de Tetris y Lumines. También en el escenario de XNA hemos visto remakes clones de Breakout, Columns, simples versiones de Pong, además de todo tipo de remakes plagiando los juegos que solemos amar. ¿La razón por la cual nadie ha hecho nada muy original aún? Usar XNA es difícil y consume mucho tiempo. Puede que puedas hacer algo de código, ¿pero dónde está el arte? ¿La música? ¿El diseño de niveles? ¿El testing? XNA simplifica el proceso de desarrollo. Pero además de las dificultades y la demanda de tiempo, mucha gente tiene su propio proyecto embriónico de XNA de camino...



Este es el nivel de las cosas que la gente está creando en XNA. Es un lento viejo proceso.

PRESENTANDO A NUESTRO EQUIPO DE DESARROLLADORES
Markus Ewald – o 'Cygon' si lo conoces a través de Internet, es un desarrollador de software que a día de hoy no está con ningún proyecto. Ha hecho pequeños componentes para otras personas antes de que XNA saliera y le ofreciera un paquete completo. "Mi ambición es ganar suficiente dinero vendiendo mis futuros juegos para poder dedicarme a esto a tiempo completo," dijo, haciendo eco de los sueños de la mayoría de los desarrolladores caseros de XNA con los que hemos hablado. "Tener mi juego publicado en Xbox Live estaría realmente bien, pero no es mi principal meta por ahora."
Sobre las aptitudes de los desarrolladores caseros, Markus piensa – correctamente si nuestro enorme tiempo consumido y los

NUESTROS AMIGOS DESARROLLADORES



Markus Ewald o 'Cygon'
http://www.nuclex.org



Bill Reiss
http://bluerosegames.com



Matthew Nelson
http://gearsofgames.spaces.live.com

frustrantes intentos iniciales sirven de indicación – que crear algo en el estándar que hemos visto en Xbox Live hasta ahora está por encima de las posibilidades de la mayor parte de los creadores. "El listón se he puesto muy alto para los grandes jugadores e incluso si una sola persona tiene talentos combinados para escribir código, crear modelos 3D, grabar sonidos y diseñar niveles, no sería capaz de tenerlo todo hecho en un tiempo razonable".

Y con nuestro desarrollo de Luminetris todavía en la fase de hablar sobre cómo hacer aparecer los gráficos, tristemente hemos tenido que estar de acuerdo. Hacer algo profesional como para que aparezca en Xbox Live es exclusivo para equipos experimentados o genios individuales. Hablando de genios, el próximo en explicarnos sus planes de desarrollo XNA es Bill Reiss. Bill ha hecho un juego completo con anteriores versiones de herramientas de desarrollo de Microsoft, y actualmente está haciendo el port de sujuego de puzles Dr Popper al sistema.

"Empecé a programar siendo adolescente hace más de 20 años. Mi hermano convenció a nuestros padres para comprar un ordenador personal de Texas Instruments, y empezamos a escribir juegos en BASIC e incluso vender alguno. Así que esto es de alguna forma un regreso a mis raíces," dice Bill, nuestro segundo desarrollador XNA el cual también tiene una buena historia de programación. Nuestro GCSE en arte no nos ayuda tanto como años de entusiasta experiencia en código casero por lo que parece.

"XNA es muy potente y puedes tener algo funcionando rápidamente. Está diseñado para ser extensible y estoy mirando a ver con que viene la comunidad para hacerlo incluso más potente", dice Bill, sobreestimando nuestras capacidades.



Incluso si alguien tiene gran habilidad no tendría por qué crear un juego en un tiempo razonable

Bill, como Markus, es más un desarrollador con una mente abierta a la comunidad que un buscador de fama. Bill quiere ayudar a otros a aprender framework y enseñar a los jóvenes las bases de la programación para Xbox 360 – y está empezando con su hija de 8 años, la que imaginamos que ya es capaz de superar el equipo de la ROX. Puedes leer los tutoriales de desarrollo de Bill en xnalinks.net – y leer nuestras súplicas en áreas como 'crear gráficos' y 'hacer sonido'.

¿Pero es posible hacer algo por ti mismo? ¿Puede un solitario desarrollador crear un gran juego en su casa? "Si alguien es uno de esos artistas y programadores poco comunes, creo que es posible en XNA. Alguien como los hermanos que crearon Myst – esos tipos eran asombrosos. Creo que es posible para un solo programador y un artista trabajar juntos para hacer un gran juego," considera Bill.

Markus piensa que todo es más fácil gracias a la web y gente como Bill y él. "Unirse a otros artistas, músicos y programadores es más fácil que nunca, así que nadie está forzado a hacer todo por sí mismo."

Lo que estás forzado a hacer, es invertir tiempo. Incluso nuestros desarrolladores experimentados han gastado cientos de horas – y espera doblarlo o triplicarlo si tienes que enseñarte a ti mismo cómo funcionan las bases antes de empezar. "El Dr Popper usó unas 150 horas en desarrollar. Muchas fueron escribir un simple motor de juego en XNA, por lo que el siguiente juego iría más rápido," dice Bill, alguien que probablemente no pase todo su tiempo viendo Perdidos y jugando a Gears of War en Xbox Live.

Markus ha gastado una horrible cantidad de su vida en proyectos XNA. "Desde que hago esto en mi tiempo libre, cada día uso 8 horas den el proyecto. Ahora estoy en el día 12, lo que equivale a unas 100 horas de trabajo de desarrollo," dice.



Al menos el creador de esto supo cómo hacer formas de colores.

¡SÉ ORIGINAL O ACABARÁS ENTRE REJAS!

¡CUIDADO! A los propietarios de Copyright no les van este tipo de cosas

Los hermanos Stuart han estado trabajando en versiones de fans de Dizzy – el famoso – y popular – plataformas de los 80 de Codemasters con un huevo protagonista. Entonces Codemasters lo descubrió y se ENFADÓ. Malas noticias. Codemasters mandó a Stu una carta de 16 páginas sobre "no desarrollar, manufacturar, importar, vender, ofrecer a venta, exhibir, anunciar, distribuir o de cualquier forma tratar con el trabajo de cualquier juego de Dizzy o algo similar que reproduzca todo o cualquier parte sustancial del trabajo, ni tampoco permitir a otra persona cualquiera hacer algo así". Básicamente se trataba de una orden diciendo que si Stuart volvía a pensar en Dizzy, Codemasters lo metería en la cárcel los siguientes 40 años. Así que puede que sea mejor que pensemos en otra idea para nuestro juego que no sea Luminetris. Y si estás pensando en hacer un juego XNA, hazlo con tus propias ideas – usar las ideas de otros puede causar un mundo de dolor y no conseguirás ser un millonario de Xbox Live.

Codemasters
Software Company Limited

06 October 2006

Stuart Brothers
By email only to stu...360.com

Dear Sirs,

The Codemasters Software Company Limited ('Codemasters')
Stuart Brothers ('you')
<DIZZY360.COM> & <sw-xna.com> (the 'Websites')

We are writing to you in relation to the above Websites and the classic computer game DIZZY.

We are writing to you via email only as it would appear that you have had your personal details 'locked' by <godaddy.com>.

Codemasters

As you are no doubt aware, Codemasters is a leading computer/video game developer and publisher throughout Europe, America and on an international level. Codemasters has been a leading developer and publisher of computer/video games since on or around 1985 and has built up substantial goodwill within the computer/video game marketplace.

Our products can be purchased by the consumer in most video and computer game retailers throughout Europe as well as through our websites www.codemasters.com or www.codemasters.co.uk (amongst others). From the beginning of January 2006 until the end of May 2006 17,040,950 page impression were requested for the website www.codemasters.com and 11,091,035 page impressions for the website www.codemasters.co.uk alone.

Dizzy

You will of course be aware of the 2D computer (and later video) adventure game based on the Dizzy the Egg brand ("Dizzy Brand") created by Philip and Andrew Oliver. The Dizzy Brand was created in the late 80s early 90s and originally developed for the Spectrum, Amiga and Atari and later developed for the PC, NES and Megadrive (amongst others). The Dizzy Brand games were published by Codemasters.

The Dizzy Brand games comprised an anthropomorphic egg in an arcade style adventure game, requiring the game player to undertake various tasks, collect objects, interact with various characters and solve various puzzles

From:

Stuart Brothers
[please insert address]

Date: [please ins

Dear Sirs

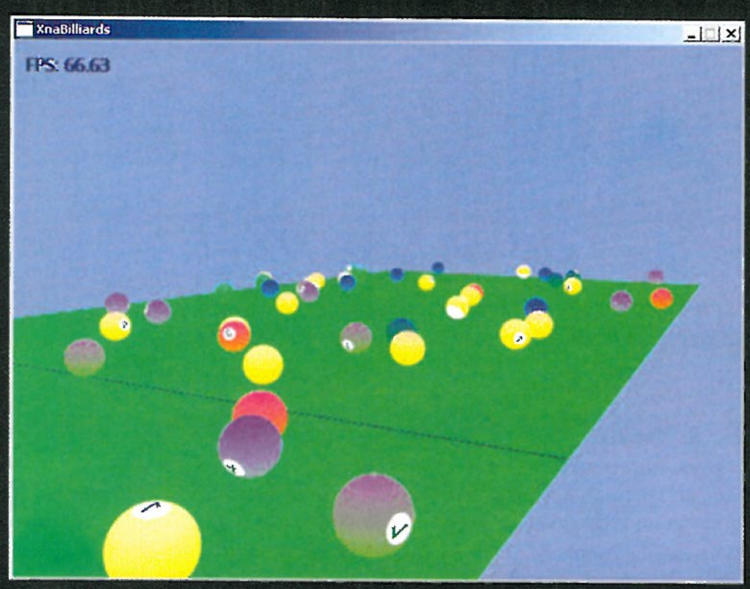
In this letter, the following terms have the following meanings:

"The Website" — www.... and www....

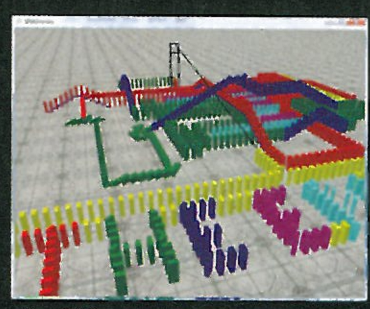
"the Disputed Activity" — The development or intention to develop or procure the development of the Dizzy Brand games on the Xbox 360 console or any other computer and/or video console and infringement of Codemasters' original literary and artistic works and passing off of the Marks as detailed in Codemasters' letter dated 06 October 2006.

"Marks" — Means "Dizzy" "Dizzy the Egg" or anything similar thereto.

"Work" — Means any and all rights, including but not limited to, the original artistic and literary works vested in the Dizzy Brand games



5.000 horas humanas para desarrollar algo que parece de 1985. Es un gran trabajo.



¡También puede que crees un serpetín en el próximo año!

Eso son casi tantas horas como las que gastamos instalando XNA e intentando que pasara algo.

CREATIVIDAD Y MOTIVACIÓN

¿Así que cuáles son los principales problemas que encontrarás cuando empieces con XNA? A parte de la gran dificultad de coger las riendas de un lenguaje de programación, parece que hay dos problemas en la escena del cuarto de desarrollo – cratividad y motivación.

"Puedes tener los mejores gráficos del mundo, pero si el juego no es divertido, no se jugará durante mucho tiempo," dice Bill, y tiene razón. Demos tecnológicas y clones de Pong son impresionantes para gente como nosotros que está empezando, pero si no hay un pensamiento o idea original tras el juego ¿Qué es lo que hace que esté en el primer puesto?

"Veo un montón de gente que ha leído en algún sitio como XNA hace fácil la programación de juegos y esperan encontrar algo parecido a un kit de arrastrar y colocar," dice Markus. "No puedo culpar a Microsoft por el marketing de sus productos, pero la gente debe saber que XNA sólo simplifica el proceso de desarrollo, no lo evita completamente."

Asumiendo que consigues que tu proyecto funcione, otro problema surge en la cabeza – el poder de permanecer. Marcus explica.

"Si tienes las habilidades necesarias, el mayor problema probablemente es seguir adelante. En proyectos más grandes, siempre hay un punto en el que pierdes tu motivación y entonces te inclinas por dejar tu trabajo a un lado por un tiempo, ¡resultando en la parada del proyecto entero! ¡No hagas eso! Debes saber que si sigues trabajando, la motivación finalmente volverá." Palabras de inspiración, aunque son fáciles de decir para Marcus cuando no tiene que seguir cientos de tutoriales simplemente para entender lo básico. Si sólo hemos usado nuestro Commodore Amiga para aprender a programar y no sólo para jugar a Xenon II todo el día.

Un juego original muy prometedor

RECURSOS ÚTILES



http://blogs.msdn.com/xna
El sitio oficial de Microsoft XNA. Un poco seco y se centra en aspectos técnicos del servicio, más que en aspectos del juego en sí mismos.



http://xnadevelopment.com
Una enorme selección de tutoriales. Si te ves capaz de entender lo básico, es otra cosa extremadamente complicada. Es todo tan frustrante...

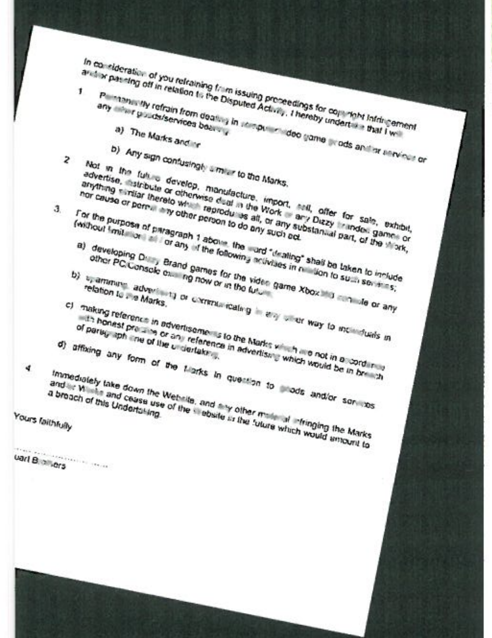


http://ziggyware.com
Un sitio lleno de tutoriales y links, la mayoría con enlaces a juegos hechos por la comunidad. Mira lo que todo el mundo está haciendo.



¡MÁSTER EN XNA PATROCINADO POR OXM ESPAÑA!

¡El desarrollo de Luminetris empieza hoy!


In consideration of you refraining from issuing proceedings for copyright infringement and/or passing off in relation to the Disputed Activity, I hereby undertake that I will:

1 Permanently refrain from dealing in computer/video game goods and/or services or any other goods/services bearing:

a) The Marks and/or

b) Any sign confusingly similar to the Marks.

2 Not in the future develop, manufacture, import, sell, offer for sale, exhibit, advertise, distribute or otherwise deal in the Work or any Dizzy branded games or anything similar thereto which reproduces all, or any substantial part, of the Work, nor cause or permit any other person to do any such act.

3. For the purpose of paragraph 1 above, the word "dealing" shall be taken to include (without limitation) all / or any of the following activities in relation to such services;

a) developing Dizzy Brand games for the video game Xbox 360 console or any other PC/Console existing now or in the future.

b) [illegible], advertising or communicating in any other way to individuals in relation to the Marks.

c) making reference in advertisements to the Marks which are not in accordance with honest practice or any reference in advertising which would be in breach of paragraph one of the undertaking.

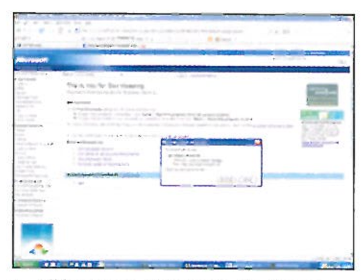
d) affixing any form of the Marks in question to goods and/or services

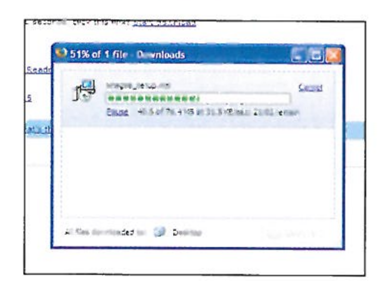
4 Immediately take down the Website, and any other material infringing the Marks and/or Works and cease use of the Website in the future which would amount to a breach of this Undertaking.

Yours faithfully

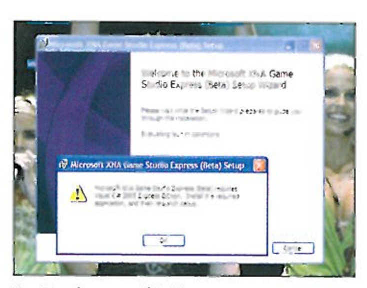
....

uart B[illegible]ers


1. Allá vamos. Por nada de dinero puedes descargar XNA Studio Express y empezar a desarrollar juegos de Xbox 360 ahora mismo. Hazte rico, famoso y deseado...



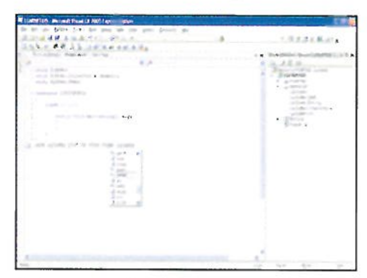
2. Está llevando años la descarga. Esto está entorpeciendo el desarrollo de Luminetris. Nunca lo tendremos acabado antes de la hora de ir a casa a este paso.

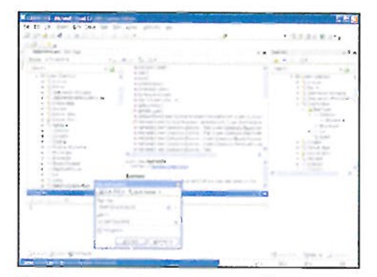


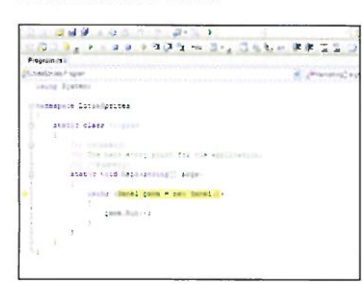
3. ¡Se descargó! Ahora tenemos que descargar el Visual C# 2005 Express Edition. ¿Por qué no viene con ello? Por esto los desarrolladores siempre parecen tristes.



4. Han sido 2.8 MB, no fue mucho. Configurarlo es eterno mientras descarga más aplicaciones.. Así Bungie sólo ha hecho dos Halos y medio en cinco años.


5. Para nuestra decepción no hay un botón que ponga 'hacer gráficos' y no parece que venga con ningún sonido. Esto nos llevará al menos otra hora extra..


6. Esto no es lo que esperábamos. Sólo hay montones de cosas técnicas, y no son de arrastrar y colocar. Tienes que saber lo que haces para hacer cualquier cosa.


7. Así que decidimos robar el material de otros. Hay cantidad de demos a medio acabar y trabajos en progreso para descargar y examinar y decir que son tuyos.



8. ¡Algunos gráficos! Una demo del logo de XNA moviéndose por la pantalla. Buscando en la Wikipedia podremos convertir esto en un clon Lumines/Tetris en media hora.

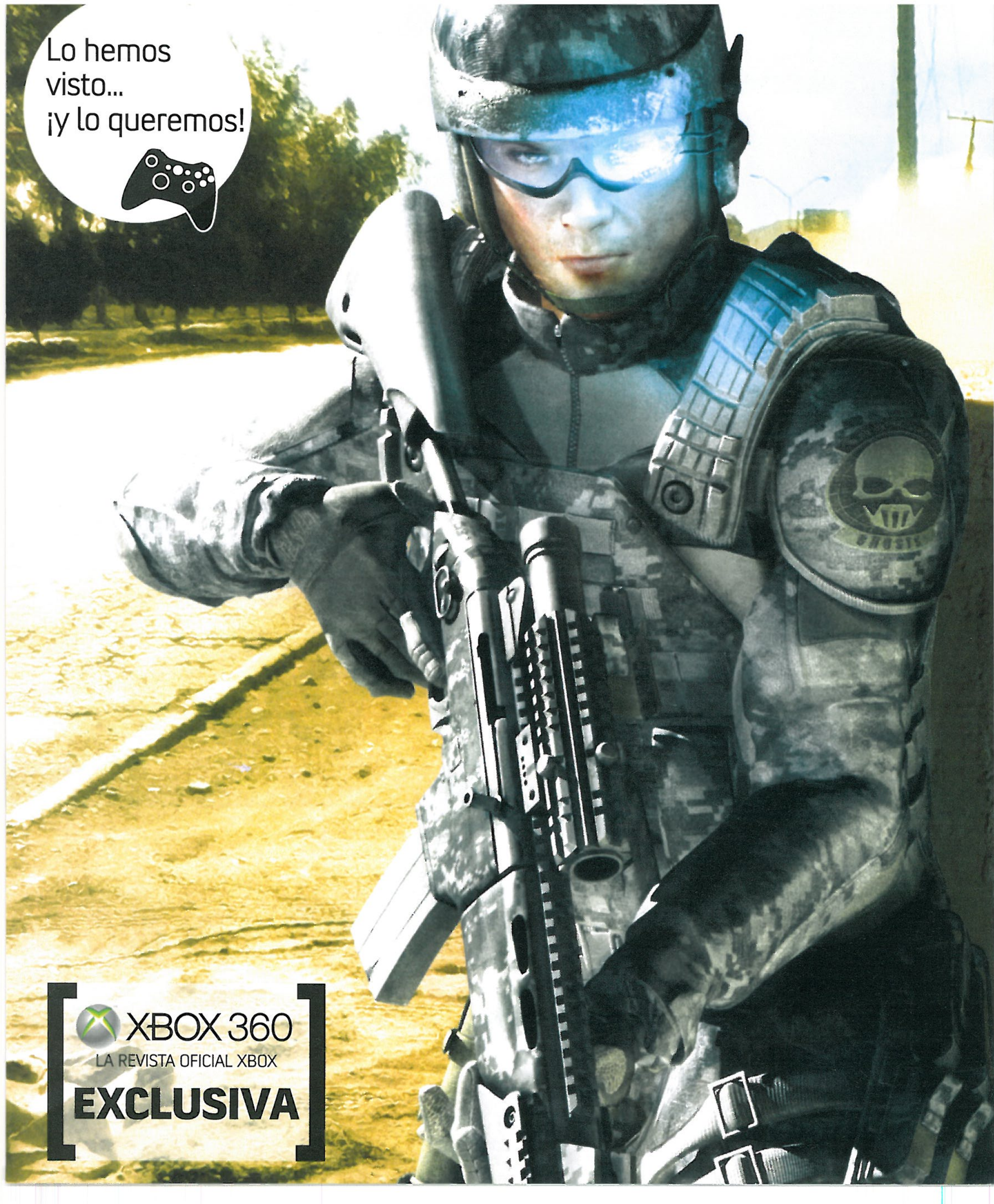

9. Así que empezamos a leer el fichero de ayuda. Hay un montón de ficheros de ayuda, lo cual es poco útil porque necesitamos un montón de ayuda.

XNA está de camino - ¡de uno de nosotros! Mathew Nelson es de UK y un lector de los foros de la web de la ROX. Está trabajando en el proyecto más ambicioso de XNA que hemos visto hasta ahora, un juego RTS que llama Arcalines. Un fan de los juegos 2D desde los días de Mega Drive, empezó desarrollando algunos juegos simples en 2D con software online gratuito. Ahora ha avanzada a XNA y está encontrándolo sorprendentemente simple...

"He encontrado XNA muy fácil de usar. Todo el código es para el juego y no tienes que configurar otras cosas para hacerlo compatible. Mi área principal en el desarrollo de juegos es el diseño de niveles, pero rápidamente he sido capaz de meterme en XNA y hacer programas simples." Y parece que lo está haciendo bien. Matt nos envió tres capturas de los escenarios que había hecho, y parecían muy profesionales – aunque no exactamente como lo visto con Halo 3. Aún el pobre Mathew está viendo cientos de horas de desarrollo dedicado para tenerlo terminado.

XNA... NO RECOMENDADO PARA APRENDICES

Así que aquí lo tienes. XNA es bueno, pero parece que sólo puede ser utilizado si ya tenías algún tipo de interés y conocimientos anteriores de programación para aplicarlos a una creación propia. Hace la programación mucho más fácil, pero todavía tienes que saber programar antes de nada. Es como conducir un coche automático – fácil, pero sólo si antes has aprendido a conducir. Y todavía estamos buscando donde está el arranque.


Lo hemos
visto...
¡y lo queremos!
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EXCLUSIVA

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

GR:AW2

EDITOR: UBISOFT | **PERSONALIZACIÓN:** N/A | **JUGADORES:** 1-4 | **PORCENTAJE COMPLETADO:** 70%

XBOX LIVE: POR DETERMINAR | **DESARROLLADOR:** UBISOFT PARIS/RED STORM

LANZAMIENTO: MARZO

Cuando caen las bombas y no hay salida es cuando los llegan los 'Ghost'

OXM XCAST

AUTOR:



host Recon: Advanced Warfighter supuso en su momento una piedra de toque en cuanto a posibilidades técnicas en la flamante consola de Microsoft. Este esfuerzo se ha visto superado tan solo nueve meses después por joyas como Gears of War o Call of Duty 3, razón más que suficiente para justificar una nueva entrega que vuelva a dejar a Scott Mitchell, protagonista de la primera entrega de GR: AWy de esta segunda parte, en el lugar que le corresponde.

Para comprobar si esta promesa era cierta viajamos al centro de mando de UbiSoft, situado en un pequeño pueblo cerca de París. Una vez allí pudimos comprobar de primera mano y en exclusiva en nuestro país como se mueve GR: AW 2 en Xbox 360, consiguiendo dejar las expectativas tanto o más altas que hace un año, cuando ansiábamos echar el guante a la primera parte.

El argumento nos coloca casi inmediatamente después de la anterior entrega, con Scott Mitchell y su equipo Ghost tras haber rescatado al presidente de México. Los rebeldes siguen sin estar muy satisfechos y deciden pasar a la acción, declarando una verdadera guerra contra México, teniendo lugar los conflictos en una ciudad junto a la frontera de los USA. Las leyes internacionales prohíben cualquier intervención externa en una guerra de estas características, por lo que la única posibilidad de parar el conflicto sin que afecte a los yankis es acabar por las malas. Por lo que Third Echelon, es decir, el departamento de inteligencia militar, decide enviar a los Ghosts para apoyar al presidente y actuar de manera conjunta y secreta con el ejército fiel al gobierno del país. De este modo, el hilo argumental se muestra más simple y accesible, pues posee una línea clara que va evolucionando conforme avanzamos en el juego a lo largo de tres días completos en los que veremos como pasa el día a convertirse en noche y viceversa.



En el juego será muy importante controlar la ayuda médica

Lo hemos visto... ¡y lo queremos!

Además, cambia la ambientación completamente respecto a GR: AW, volviendo a la exploración y los entornos abiertos en muchos momentos, pues aterrizamos en el desierto para luego pasar a la ciudad en guerra e ir evolucionando hasta traspasar las fronteras americanas y acabar la batalla en terreno estadounidense.
También tenemos el hecho de que esta vez llegamos a un lugar que ya ha sufrido incontables batallas, por lo que las calles estarán pobladas de escombros y demás detalles: bandadas de palomas que echarán a volar a nuestro paso, miembros del ejército mexicano patrullando las zonas de conflicto con los que acabaremos cooperando en muchas ocasiones o edificios medio derrumbados. Y todo esto sin perder un ápice de la personalidad que ha caracterizado a la saga durante todos estos años.
En los primeros dos niveles nos da tiempo a destruir un tanque, recibir un ataque de artillería, recorrer túneles secretos eliminando enemigos, o crear explosiones capaces de dejar columnas de humo de veinte metro de altura. Y ya que hablamos de humo hay que decir que los desarrolladores se han empeñado en hacer que el humo sea un elemento más en el juego, casi un personaje, dejando de ser "eso que sale tras el fuego" para convertirse en "eso que estorba e impide la visión y que puebla todo-todo-todo". Decir que se mueve según lo que pase alrededor ya sea una explosión o un helicóptero pasando a toda marcha. Esto nos hace centrarnos en el aspecto técnico, donde los efectos lumínicos tienen ahora un protagonismo mucho mayor, con constantes juegos de luz propiciados por el movimiento del sol y donde hasta las sombras han recibido un trabajo severo para


El motor gráfico permite efectos brutales con las explosiones.

MIRA AL CIELO
No hay nada como ver volar un torre por los aires







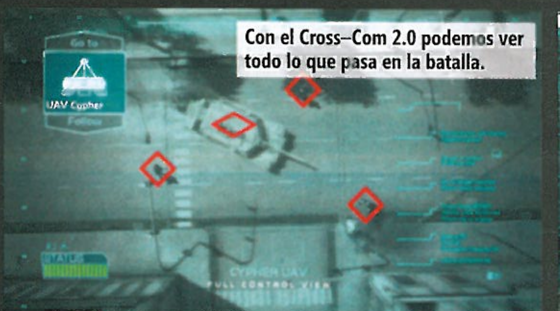
CLAVES PARA AMAR GHOST RECON

¿DÓNDE ESTARÁ MI MULA? Una de las novedades más atractivas es la mula, un vehículo blindado de tracción a las cuatro ruedas capaz de transportar material militar y de aportarnos cobertura para casi cualquier situación. Además, de igual forma que el UAV, podremos controlarlo directamente como si de un juego de coches se tratara. Será una de las claves para superar los niveles más abiertos donde los parapetos brillen por su ausencia.

LA PRESIÓN DE LOS MEDIOS Al estar actuando de manera encubierta debemos tratar de pasar desapercibidos ante los medios de comunicación que cubren el conflicto ya que de esto depende el equilibrio diplomático y, lo que es más importante, el desarrollo posterior del juego.

ENTRANDO POR LOS OÍDOS Los ingenieros de sonido detrás de este apartado han realizado un trabajo extraordinario partiendo de las partituras del juego original e intentando insuflarle vida con melodías más acordes con lo que sucede en pantalla en todo momento. Los encargados de convertir las notas en sonido han sido la orquesta filarmónica de Los Angeles y se ha remezclado en los equipos en París, dando un resultado extraordinario.

TOM CLANCY'S AL PODER El sello de calidad de este escritor hace que el realismo sea uno de los principales factores a tener en cuenta, por lo que prácticamente todo el armamento y gadgets en el juego tienen más de real que de diseño por parte del equipo. Durante la presentación pudimos ver algunos ejemplos, aunque no se pueden nombrar las compañías que los han diseñado por cuestión de licencias.



Con el Cross–Com 2.0 podemos ver todo lo que pasa en la batalla.



El parecido con las localizaciones reales es sorprendente.



Quién iba a decir que estar detrás de una MULA te salvaría la vida.



Utilizar bien a nuestro equipo de será de vital importancia.



El humo puebla todas las zonas de guerra, ¿alguien esta fumando?



El uso de las coberturas nos ayudará a pasar más de un apuro.



Los días siempre son más largos en el desierto, cosa de la deshidratación...



FIEBRE POR JUGAR EN GRUPO

Aunque aún no se ha dicho palabra alguna sobre los modos de Xbox live está más que confirmado un modo cooperativo y otro deathmatch, incluyendo como mínimo todo lo que traía la primera parte de serie. Hay rumores que dicen que el cooperativo podría integrarse permitiendo que juguemos con amigos en los mapas del modo Historia.

acercar lo máximo posible al realismo del escenario. El equipo ha tenido en cuenta hasta las emociones que desea crear en el jugador, utilizando un filtro de imagen que evoluciona con el argumento, el escenario y que el sonido, algo novedoso pero que una vez en acción queda muy "cuco".
En el apartado jugable el mayor cambio viene de la parte del Cross com que nos permitirá controlar directamente el UAV sobre el terreno, el vehículo de vigilancia, en lugar de manejarlo en un escueto mapa, lo que nos permite hacernos una idea muy detallada del terreno que nos espera. Además tenemos como aparición estelar a la "mula" cuyas habilidades detallamos en un cuadro adjunto.
También hay que añadir a todo esto la profundización en las clases de nuestros compañeros haciendo que la elección de un soldado u otro sea de vital importancia para el estilo de juego puesto que no solo en cada clase las habilidades son distintas, sino que varían individualmente para hacer de este modo la experiencia de juego completamente única y personalizada. Tendremos un médico, granadero, soldado y francotirador, siendo los primeros los que mayor importancia tienen debido a que son los únicos que revivirán a los caídos en combate.
Además mientras jugamos, en plena misión se nos dará la oportunidad de intercambiar los componentes según las circunstancias hasta tres veces por nivel.
Por lo que hemos podido ver y jugar este GR: AW 2 promete sensaciones fuertes en la misma línea que su anterior entrega, pero las novedades son tantas y el esfuerzo puesto en el desarrollo tan obvio que no podemos más que frotarnos las manos ante uno de los juegos de acción que mejor lucen de la nueva hornada de lanzamientos.

LA IA, DE LUJO

La IA ha sido mejorada hasta el punto de asemejarse al comportamiento humano. Serán capaces de emboscar, tender trampas o incluso echar a correr al más puro estilo kamikaze con el objetivo de descubrir nuestra posición.

Esquí España
ATUDEM

Guía Oficial de Esquí 06/07

¡No te la pierdas!

- La información más completa de las **27 estaciones de esquí alpino** más importantes de España: mapas de pistas, datos técnicos, novedades, servicios, plazas hoteleras, precios, apreski, actividades veraniegas.
- Información de las estaciones de **esquí de fondo** y la estación indoor de **MadridSnowzone**
- Reportajes con **Josep Domingo**, primer ganador español de Pirena
- Todo el **calendario nacional y de la Copa del Mundo**



Ya en tu quiosco por sólo 3



Lo hemos visto...y lo queremos

Bullet Witch

Una bruja nada convencional

BULLET WITCH			
EDITOR: ATARI	**DESARROLLADOR:** CAVIA	**PORCENTAJE DE FINALIZACIÓN**	**EN LA CALLE:** PRIMAVERA
JUGADORES: 1-8	**PERSONALIZACIÓN:** POR ANUNCIAR	70%	


AUTOR: Gustavo Maeso

HACÍA YA ALGUNOS MESES que sabíamos de la existencia del proyecto Bullet Witch, un juego de la compañía Cavia que se gestaba en exclusiva para Xbox 360. Pero hace algo más de un mes la revista japonesa Famitsu enseñó al mundo de qué iba esta nueva franquicia llegada de Oriente y que se perfila como una de las propuestas más originales de los últimos tiempos. El juego será distribuido por Atari y llegará a las tiendas en el primer trimestre de 2007. Lo mejor de Bullet Witch es la mezcla brutal de conceptos, mundos e ideas típicamente 'videojueguiles', una batidora de temas sacados de un tienda freak y mezclados sin ninguno tipo de complejos. Y en lugar de resultar ridículo, fíjate tú, que me apetece tenerlo entre manos y fundirlo ya mismo. Un mundo futurista en declive, una horda de antiguos demonios invadiendo la tierra, una colección exagerada de zombies y despojos humanos de todo tipo que parecen sacados de alguna entrega de Evil Dead y, para poner la guinda, una protagonista con muchas curvas, bruja para más señas, que lo mismo le da a la escoba y al 'abra cadabra pata de cabra' que al gatillo de una escopeta del tamaño del fémur de un hombre adulto.

La ambientación del juego, un shooter en tercera persona, es realmente impactante y los poderes mágicos de la protagonista (que se llama Alicia) la convierten en la última esperanza de la humanidad ante los demonios y zombies que pueblan la Tierra. Pero, afortunadamente, Alicia no estará sola, sino que contará con la ayudita de algunos extras que le darán el toque humano a la historia.

El apartado técnico no pinta nada mal y, uno de los aspectos más adictivos lo añaden el catálogo de armas a la disposición de Alicia: mucha metralla pesada y una escoba mágica estilo 'manga' que hace de todo menos barrer.


A ver... ¿qué pinta un cerebro en mitad de la calle?


Los escenarios son en ocasiones apocalípticos.


También hay soldados que se portan bien contigo.


No hay que tener piedad, ni con los muertos vivientes.


Luchar con un compañero de armas es recomendable.


Las localizaciones prometen ser espeluznantes.


El diseño del personaje es digno de estudio.


Esperemos que esté doblado al castellano.

ALICIA: MADERA DE HEROÍNA VIRTUAL

UNA BRUJA QUE DESPIERTA PASIONES

La protagonista de un juego de este tipo tiene que tener carisma, y Alicia tiene y de sobra, sólo hay que echar un vistazo rápido a cualquiera de las imágenes que os presentamos en esta página. Su amor a los hechizos de magia chunga y al armamento pesado hacen el resto. Estamos enamorados.

LOS JAPOS SÍ QUE SABEN

Los japoneses son los mejores para tomar un elemento tradicional europeo y darle su toque bestia pero elegante. Una bruja debería ser una vieja arrugada con verrugas en la nariz, pero aquí tenéis a una bruja vista a través de los delgados ajos nipones. Y su visión de una escoba es ese enorme trabuco victoriano con flechas al final. Espectacular.

CONTENIDOS DESCARGABLES

Bullet Witch es el primer título original concebido por Cavia, el estudio de desarrollo de nuestro grupo. Bullet Witch ofrecerá a los usuarios contenidos descargables desde Xbox Live, ampliando todavía más las posibilidades del título. El título llegará en los próximos meses.



SI ESTO NO ES ARTE...

Ideas a mano alzada


Los engendros utilizan todo tipo de objetos para defenderse.


El débil ejército humano será de alguna ayuda.


Este tipo será tu mano derecha en el juego, pero cuidadito.


Desconfía de los tipos que tienen media cara podrida.


Unas vigas de acero adosadas al brazo: lo último en piercings.

Pack Need for Speed

Price Pack

Pack Splinter Cell



PASA DE NIVEL



¿Quieres ser mi amiga?

¿Quién no quiere volver a la isla de Zack y disfrutar de 14 días de vacaciones con estas chicas de grandes condiciones... atléticas?

Analizado por:
OXM Chema
Chema Antón

A NEW DAY HAS been added to Sera's calendar, but it's no holiday. Emergence Day has arrived and tCada vez que enciendo la consola y me pongo a jugar a DOA Xtreme 2 se me vienen dos cosas a la cabeza... La segunda es lo bien que me lo paso paseando a mis chicas por la isla de Zack, jugando al voleibol con ellas, haciéndolas fotos, comprándoles nuevos trapitos o saltando en la piscina. No sé si es por el juego en sí mismo o por las chicas. Pero creo que lo que tenemos que empezar a comprender es que DOA Xtreme 2 no es un juego de acción. NO ES UN JUEGO TÍPICO. Parece que la mayor parte de analistas y jugadores que se enfrentan a él por primera vez esperan encontrarse una historia, un argumento lógico por el que las chicas estén allí, algo por lo que llevara cabo las acciones, pero nada.... No aparece. ¡Estás de vacaciones! No tienes que hacer nada. De eso se trata. El "género" vacacional no es muy común –nada común, de hecho– y sólo en ciertas fases de juegos como los Sims, Animal Crossing o Pokemon puedes haberlo experimentado antes. Se trata de jugar sin un objetivo prefijado de una forma clara. Se trata de que lo pases bien, consigas puntos o no, juegues a unos juegos o a otros, consigas tener amigas o no... todo vale. Y nada es obligatorio. Esto es lo fundamental y lo que hace que DOA Xtreme 2 sea especial. Realmente nada es obligatorio para seguir adelante. Cierto es que si no consigues tener una compañera de volley no jugarás más partidos que los del tutorial; que si te pasas los días en la Isla de Zack intentando "cazar" a alguna compañera de partida no llegarás a disfrutar de todos los juegos a fondo; y que si sólo juegas al volley tampoco disfrutarás de otras atracciones que hacen que la isla sea especialmente divertida.

Conseguir una compañera de pista es el principal objetivo.


DETALLES
DOA 2 XTREME
EDITOR: MICROSOFT
DESARROLLADOR: TEAM NINJA
JUGADORES: 1
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: 2-4 VERSUS
A TU MEDIDA: CONTENIDO DESCARGABLE Y PERSONALIZACIÓN DE LA BANDA SONORA



La jugabilidad del voleibol se ha mejorado introduciendo más precisión.

Por lo tanto, trata de probar todo lo que te ofrece el juego y víciate a muerte con aquello en lo que más disfrutes. Tengo clarísimo que por mucho que haya partido de volley al día siguiente, nadie me levantará de mi mesa de póker en el casino. Me lo paso genial jugándome el dinero y sí, es cierto, llegaron a desplumarme una noche de una forma bestial, pero logré recuperarme. Habrá quien disfrute con simplemente dedicarse a ganar pasta para comprar los modelitos más espectaculares para sus chicas o las otras chicas, los que sólo quieran ver todas y cada una de las casillas de la colección de ítems completamente llenas. Habrá quien empiece una partida y ni siquiera la llegue a acabar. Y habrá quien no suelte el juego en una buena temporada. Lo cierto es que existe un doble atractivo para el juego. El primero de todos es obvio entre el público que adora el cuerpo femenino, porque las recreaciones de las chicas de Dead or Alive en traje de baño y haciendo que su anatomía se enfrente a la ley de gravedad de una forma más exagerada de lo normal, son espectaculares. Las curvas son de las que levantan las cejas de

»La anatomía de las chicas DOA se enfrenta la gravedad de una forma inusual

CASINO

Sin pasta, no hay amigas

Como en la primera edición del juego, gran parte de tu éxito está en tener suficiente dinero para comprar cosas que regalaremos a las otras visitantes de la isla. Y ese dinero sólo puede conseguirse en minijuegos y, de una forma mucho más rápida, en el casino. Dentro de la sala de juego encontrarás:
RULETA: Rojo o negro, par o impar son las opciones más sencillas para apostar.
BLACKJACK: Las siete y media a la americana... suelen jugar con faroles y no es difícil ganar.
TRAGAPERRAS: La manera más lenta de ganar dinero, pero la que más rentabilidad da.
PÓKER: La manera más rápida. Las manos suelen llegar a los 10.000 Zacks de apuesta. Aprende algunos trucos y no te austes si pierdes, es fácil recuperar la pasta sin ni siquiera tener cartas.





MÁS BIKINIS

En los 14 días de vacaciones tienes que acumular la mayor cantidad de objetos para la colección personal de cada chica. Entre nuestros 'objetos de culto' se encuentran, obviamente, los diferentes bikinis. Las chicas son muy aseadas y deberían cambiarese cada día.



Cada playa te ofrece escenarios distintos para tus fotos.

»Los juegos cuentan con una mecánica 'hipersimple'

cualquiera... Es mucho más que probable que lleves un par de minutos hojeando este mismo artículo y todavía no hayas leído ni una sola palabra.

El segundo gran atractivo del juego está ubicado en la mecánica 'hipersimple' de los juegos. Saltar, tirar de una cuerda, golpear, correr, jugar al voleibol con poco más de dos botones, controlar a nuestra chica cayendo por un tobogán de agua, y todos esos juegos de casino en los que se hace poco más que elegir la apuesta y, como mucho, seleccionar qué cartas no vas a querer usar. La simpleza del mecanismo hace que sea muy accesible y que el estereotipo de jugador tampoco tenga que ser un jugador habitual. No está mal que poco a poco la consola de Microsoft vaya incorporando juegos de esos para "toda la familia". Este lo es, al menos en jugabilidad, si bien la temática se escapa un poco a según qué familias. Todo este compendio de gráficos espectaculares (que se unen a curvas de infarto en la mayor parte de las protagonistas... nadie se ha fijado en Zack) y de juegos sencillos sería todavía más atractivo si fuese original. Es decir, si no los hubiésemos podido jugar antes. La primera versión de DOA Xtreme Beachvolleyball contaba con la mayor parte de las chicas, con la mayor parte de los juegos a los que tenemos acceso en esta segunda parte y a casi cada uno de los escenarios en los que se desarrollan las acciones en esta ocasión. Ha habido incorporaciones de



MINIJUEGOS

No dejes de disfrutar ni un minuto

Desde el primer momento puedes acceder a la piscina y jugar a las carreras de saltos en una ya clásica referencia a las 'zamburguesas', pero el resto deminijuegos tienes que comprarlos.

GUERRA DE TRASEROS
Utiliza el trasero de tu chica para desequilibrar a la rival en el momento adecuado.

CARRERAS DE SALTOS
Pactica sola y compite luego con alguien. Recuerda dar a los botones por colores.

CAPTURA LA BANDERA
Corre por la playa y salta en el último momento a por la bandera del suelo.

SOKATIRA
Tira de la cuerda en el momento adecuado y haz caer a tu oponente al agua.

CHICAS

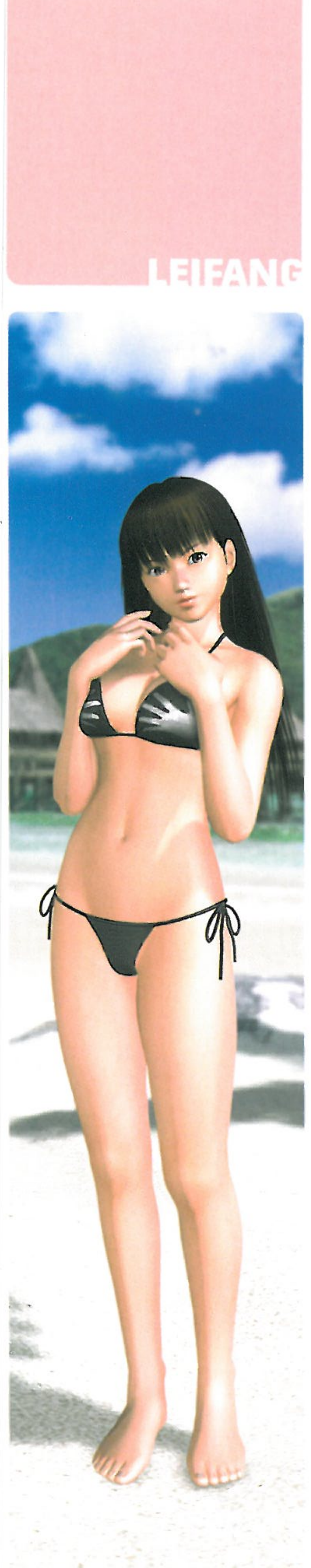


KASUMI





LISA



LEIFANG



HITOMI



HELENA





RECUERDOS: Cada vez que hagas una foto se alamcenará en tu álbum de fotos. Sólo puedes verlo cuando estás en la habitación del hotel, pero es genial recordar los momentos de relax...

TIENDAS

Trapitos, dulces y juegos extra

Existen tres lugares a los que ir si quieres agilizar el juego: las tres tiendas de Zack Island. A través de ellas tienes acceso a todo lo que tus potenciales parejas de volley pueden desear. Entra en cada una de tus tiendas y con tu presupuesto empieza a mirar la oferta. Como pequeña guía:

SPORTS SHOP: Es la tienda en la que vas a poder comprar los bañadores, bikinis,... Además tienes la posibilidad de comprar algunos objetos deportivos como pelotas y es donde vas a poder encontrar entradas para algunos minijuegos.

ACCESSORY SHOP: Cintas del pelo, gorras, gorros, muñequeras, flores, zapatillas... los regalos de un menor valor los puedes encontrar aquí.

ZACK OF ALL TRADES: Además de encontrar cosas extrañas, podrás comprarte chucherías, dulces y otros alimentos que necesites.







XBOX 360 VEREDICTO

DOAX XTREME 2

- Un diseño de personajes insuperable
- Algunos minijuegos superadictivos
- Sube el tono del juego por momentos
- Se quedan cortas las pruebas
- Demasiado similar al anterior

PUNTUACIÓN
¿VOLLEY? ¿ES QUE NO HAS VISTO LAS CHICAS?
6,5



DONDE IR

Ocio sin empujones, casinos, ni volley

Hay mucho tiempo en la isla de Zack y muchos ratos en los que te gustará simplemente dar un paseo por la playa (hazte con una cámara para hacer buenas fotos en estos ratos... merece la pena). En otras ocasiones puedes disfrutar de acercarte al puerto (Niki Marina) y participar en una carrera de motos de agua con otras chicas que estén por allí. Mientras participes en estas carreras no dejes de hacer maniobras acrobáticas que te reporten más puntos adicionales. Otro de los extras está en los toboganes. Es de esas actividades para las que tienes que comprar entrada, pero no es caro y merece la pena.







»Nos choca la inclusión de física autónoma para cada uno de los pechos

chicas como Kokoro y están todas las que aparecen en los otros Dead or Alive, las nueve (Kasumi, Hitomi, Leifang, Ayane, Lisa, Christie, Tina, Kokoro y Helena), nuevos juegos como la posibilidad de hacer carreras de motos de agua, hay tres hoteles diferentes,... es decir, hay novedades, pero en resumen podríamos hablar de una reedición del primer juego en alta definición y con la inclusión de física autónoma para cada uno de los pechos de nuestras protagonistas. Este ha sido uno de los puntos que más nos ha chocado ya que en ocasiones los pechos seguían y seguían moviéndose como si estuviesen sujetos con muelles... algo demasiado cómico y que habla de lo lejos que puede llegar la imaginación de los tipos nipones de Team Ninja en cuanto a la interpretación del cuerpo de una mujer. Si tienes la oportunidad de jugarlo no lo dejes pasar. Simplemente quédate mirando. Pasea. Haz fotos. Descubre cual es el color favorito, la comida o los hobbies de cada una de las chicas para acertar con tus regalos, con el papel de envoltorio de la tienda e incluso disfruta luego de las fotos que hagas y de noches en vela alrededor de la mesa de apuestas de la ruleta del casino. Llega hasta el último día de vacaciones y asómbrate con el loco final que la gente de Team Ninja ha ideado para estas vacaciones.
Sólo una cosa más. A pesar de lo repetitivo del juego, lo calmado, lo extraño... que levante la mano quien quiera ir a la Isla de Zack. ¡Lo ves! A ti también te gusta.

RADIO ZACK

La música te va acompañar a lo largo de todas las vacaciones así que asegúrate de que es de tu gusto. Entra en el menú de configuración de la radio y defínela en función de los tramos del día. También puedes permitir que se creen listas aleatorias con los tracks de serie del juego.



DETALLES

THP8

EDITOR: ACTIVISION

DESARROLLADOR: NEVERSOFT

JUGADORES: 1-8

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: 2-8 JUGADORES, DESCARGAS, CLASIFICACIONES, LISTAS DE AMIGOS

A TU MEDIDA: CREA TUS PROPIOS SKATERS

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **IMPRESCINDIBLE**

Reviewer: Marble

Tony Hawk's Project 8

Pasan los años y Tony Hawk's sigue reinventándose y depurando su estilo de juego.



La personalización de los personajes se realiza en indumentarios. sobre todo.



El modo manual te hace contolar la tabla con los dos sticks.

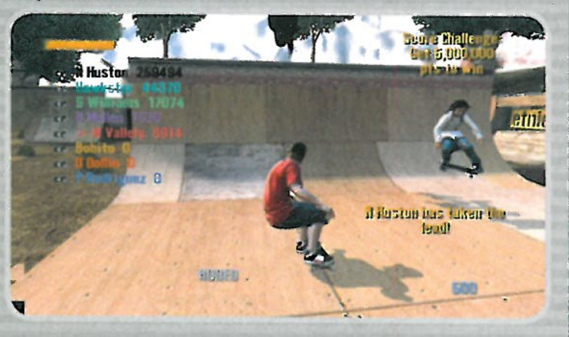
EL MODO MULTIJUGADOR

A la hora de jugar con amigos, podemos hacerlo a pantalla partida en una consola o aprovechar los modos multijugador en Xbox Live. Sin un capturar la bandera y otros estilos ya clásicos, destacan novedades como la de dibujar un muro al estilo de la película Tron. El que se estrella con tu estela pierde.



PATINA ONLINE...

Los modos incluidos permiten hasta ocho jugadores online y dos a pantalla partida, aunque con distintos sabores en cada modalidad. Competiciones de trucos para ganar puntos o completar un desafío concreto se unen a records de combos en enfrentamientos cara a cara. Como no podía ser de otra manera, también se pueden hacer graffitis y dejar nuestra firma por el mobiliario urbano. Hay algunas más, pero son combinaciones de las mencionadas, junto al novedoso modo pared en que nuestra estela se convierte en un muro infranqueable que dejará atrapados a los demás.





Descubrir cada rincón de los nuevos skateparks es lo más.

TONY HAWK BUSCA A LOS MEJORES skaters de la ciudad y nosotros podemos entrar en esa élite. Su octavo proyecto ya está anunciado en todas partes, la gente nos llama por la calle y nos invita a superar las pruebas más arriesgadas. La carrera por grindar y puntuar ha comenzado.
A simple vista, nada más ponerlo en marcha se siente algo distinto con este juego. Esta nueva incursión de la serie basada en la figura del famoso skater apunta de verdad hacia la nueva generación. Atrás queda aquél primer TH para Xbox 360 que apareció hace un año y que parecía camuflado como un título retrocompatible. Esta vez, desde el asfalto a las marcas en la piel, todo está en su sitio y se comporta como si fuera a salir de la pantalla. Pero bueno, tampoco llega a la perfección y queda sitio para la mejora en ocasiones futuras. Eso sí, se trata de un juego que aporta novedades, por fin, a una serie que parecía haber perdido el rumbo.
Llegar a ser los mejores, desde la posición 200 hasta la primera, no va a resultar sencillo. Es más, sólo tenemos que comparar las puntuaciones de los ases, que están disponibles en todo momento para darnos cuenta de la afición que hay en todo el mundo. Xbox Live juega un papel interesante en este sentido, con unos listados de lo más retadores o frustrantes, según se mire.
El modo principal viene a contar la historia de nuestro protagonista hasta llegar a la cima. Aquí se ha obviado cualquier esquema lineal y han de superarse pruebas que surgen conforme recorremos una ciudad de gran tamaño, bien poblada y llena de detalles curiosos. Es cierto que los pajarillos no se oyen al pasar por el parque y que el oído apenas nota diferencias entre interiores y exteriores, pero está todo ahí, a la vista. Desde las farolas y bocas de incendios hasta unas vayas y bordillos que vienen de lujo para recorrerlos grindando y sin tocar suelo durante minutos. Para compensar esta ausencia se ha seleccionado una banda sonora de lo más cañera, con un nivel excelente en cuanto a calidad y selección de los temas.
Con un control que se ha depurado a base de muchos años de desarrollo casi continuado, todavía ha habido sitio para añadir un nuevo nivel a las acrobacias. Un modo manual que sitúa un primer plano de la tabla en la pantalla y cada pie se maneja con un stick analógico. La cámara lenta ayuda mucho a que se sucedan combinaciones larguísimas que rellenan un marcador de combos infinito. Al principio resulta complicado y apenas se encuentra el momento oportuno para empezar a mover los controles. Pero la práctica sirve para llegar a una satisfacción total y sentir un control perfecto a pesar de ciertos defectos en los gráficos, sólo apreciables en los primeros planos y una suavidad que podría ser mejor.
La curva de dificultad está bien medida, con un tutorial que no es obligatorio pero que proporciona 10 logros una vez completado. Se trata de una preparación básica que nos prepara para el mundo real y que viene de lujo para todo aquél que se enfrente de primeras con un Tony Hawk. Para completar esas lecciones tenemos demostraciones de las estrellas del deporte, que muestran sus mejores trucos en forma de vídeos realizados con el motor del juego y ponen de manifiesto la calidad de este. Destaca sobremanera la distribución de los pesos sobre la tabla y el detalle de todos los complementos típicos de un maestro.
En las calles vemos lugares y personas con un halo que indica su

»Los personajes sueltan pasta, pero se toman muy mal los meneitos

¿QUIERES LA DE TONY?

Tony Hawk nos ha firmado una de sus tablas y la sorteamos entre los lectores. Lo único que tienes que hacer es enviar un SMS al 7788* con la palabra clave OXM (espacio) quieroladetony y entrarás en el sorteo.
*Precio SMS: 1,20 € + IVA



Alguno de los juegos extra son de lo más extravagantes.



Y, como siempre, el reloj con su cuenta atrás constante.



La mayor parte de los controles se mantiene.

¿ERES REALMENTE BUENO? COMPRUÉBALO

Las listas mundiales y locales permiten usar una buena cantidad de filtros que aceleran las búsquedas y, al mismo tiempo, impiden que veas lo ridículo de tus primeros logros frente a los mejores del mundo. Una característica única para Xbox 360 y que hace de esta versión la más recomendable entre las plataformas de nueva generación.

Como siempre, Neversoft ha incluido algún toque cómico... ¿os habéis fijado en las letras marionetas con palos de la imagen?

disponibilidad para ponernos a prueba. La dificultad de estos desafíos suele dividirse en tres niveles, que en su forma básica ayudan a tener una visión general de cada prueba. En la más difícil, reservada para expertos, se ve claramente el recorrido necesario para sentir que de verdad dominamos la lija. Lo bueno, que conforme mejoramos nuestra habilidad también lo hace nuestro personaje y podemos acceder con garantías a situaciones más duras. El marcador subirá cada vez más y cuanto más largas sean las combinaciones también aumentará nuestra cuenta bancaria. Como curiosidad, los personajes sueltan pasta, aunque suelen tomarse a mal que les demos un meneito de vez en cuando para sacarles los cuartos que nos permitirán hacer algunas compras.

Los escenarios parecen variados a simple vista, hasta se incluye un barco pirata entre otros. Aunque, a pesar de los numerosos personajes y lo cuidado de los gráficos, los espacios están un poco desangelados. Lo que sí muestra un buen nivel es la posibilidad de crear tu propio personaje, con menos opciones que en la anterior entrega pero suficientes para no perder mucho tiempo ahí; encontraremos chicos y chicas con diferentes tendencias de moda urbana. Lo que no se entiende bien es que sea necesario crear por separado un personaje para el modo historia y otro para el resto del juego, incluidos los modos multijugador. Tabajo doble por un lado y la posibilidad de tener dos entidades distintas con una misma cuenta por el otro. Quizá compense.

NOKIA N93

Un imprescindible para saber dónde está la acción y para filmar las escenas espectaculares. Te permite realizar videollamadas y mandar mensajes dentro del juego, se queda ahí. Por ahora no hay funciones avanzadas que aprovechen la cámara Xbox Live Vision.

Guarda tus mejores momentos en vídeo gracias a la cámara del N93.

XBOX 360 VEREDICTO

THP8

- Gráficos dignos de la nueva generación
- El control con los sticks es glorioso
- La banda sonora se sale
- Algunas bajadas de suavidad
- Se echan de menos más modos online

PUNTUACIÓN

CASI A LA PERFECCIÓN, SIGUE GRINDANDO.

8,2


ARTISTAS ORIGINALES
MUSICA REAL ¡¡¡CONVIERTE TU MÓVIL EN UN MP3 PORTÁTIL!!!
envía un mensaje con MUSIC69 + un espacio + código al 7808
Dolly song 9960
SHAKIRA Hips dont lie 6622
La Pared 1101
1481 Melendi Kisiera yo saber
9699 Alejandro Sanz A la primera persona
JULIETA VENEGAS Limon y Sal 9422 Lo que pidas 8903 Me voy 7161
9807 Quién me iba a decir David Bisbal
7769 World hold on
9342 Dover Let me out
Y ahora 9743
774 Rebelde 6775 Solo quedate en silencio
6873 Dejame verte
7553 Puede ser
7596 Haze Libertá
9030 Ni una sola palabra
8997 Mana Labios compartidos
6639 El Canto del loco Besos
CAMBIA EL TONO DE MENSAJES DE TU MÓVIL POR LOS MÁS DIVERTIDOS!!!
TONOVOCES
envía un mensaje con POLITONO51 + un espacio + código al 7808
O LLAMA AL 806 52 60 87
TOP
77395 Mensaje del caudillo Franco
77441 Es tu jefe para tocarte. Barragan
78190 El Luisma Tonoma
77323 Risa Shinchan Shinchan
Franco
Alcohol
78491 Franco desde la tumba
Barça - Força Barça
78856 R. Madrid - Yo te animaré
79386 F1 Alonso
77007 Orgasmo
77158 Darth Vader
Gol del Madrid
77177 Se me escucha o no?
77048 Sirena de policia
77762 Como el luisma no se entera
77479 Risa bebe
TELECOÑAS
806 56 62 47
1 Elige la víctima y la broma...
2 Nos das el nombre de la broma y el Nº de teléfono de la víctima...
3 Nosotros le gastamos la broma mientras tú escuchas en directo...
¡¡¡gastamos bromas mientras tú lo escuchas!!!
TOP DE BROMAS
CITACIEGAS Una chica llamará a tu amigo para proponerle una cita
CONDONERIA Lo llamarán porque ya ha llegado un cargamento de...
PIZZERO Está empeñado en que tu amigo ha hecho un pedido
GAY Acaba de ver su nº en un anuncio de contactos gays.
CONCURSO para anunciarle que ha ganado un concurso de lo más...
CASTING Una agencia de modelos: ha sido seleccionado...
MASAJE Lo llamará una chica que necesita un masaje urgente
LADRON Un policía: acaban de atrapar a un ladrón en su casa
FONTANERO Lo llamará un fontanero muy borde para cambiar...
COCHEROBADO ¿Tu víctima se ha comprado un coche de 2º mano?
MULTAS Un policía para reclamarle el pago de multas atrasadas
BIBLIOTECA Lo llamarán de la biblioteca municipal para reclamarle
VECINA Una señora histérica para quejarse por las juergas
PLANTONCHICA (para chicos) Una chica muy cabreada ...
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES
Atención al cliente (10-17 h) 902 01 01 27
FOTOFONDOS TOP
envía un mensaje con WAP5 + un espacio + código al 7808
O LLAMA AL 806 52 60 87
36326 41084 37768 35492 35561 36455 35226
TENER SEXO
mucho + en sinfindejuegos.com
48252 44019 43040
39095 47074 45578
39251 35492 36019 36039 42622
35427 36155 42705
45582 48230 48226 amanda leila nena
¡¡¡descárgate las últimas fotos y animaciones!!!
POLIEXITOS
envía un mensaje con TONOS69 + un espacio + código al 7494
O LLAMA AL 806 52 60 87
buscapolitonos
envía TONOS69 + espacio + algo que identifique (titulo,cantante) al 7494
top polifónicos
83754 Kingdom Hearts
83737 Dragon Ball Z
84290 To Zanarkand
83739 Final Fantasy
85529 El ultimo mohicano
84724 El bueno, el feo y el malo
83738 Metal Gear Solid
84207 El Padrino
84937 Kill Bill - Silbido
89291 Me voy
83705 Zelda
80017 Mision imposible
83188 Real Madrid
80043 The Terminator
80065 Friends - I'll be there...
80239 The final countdown
82172 Barcelona
84966 24 - Serie TV
84987 Real Zaragoza
84999 CSI Miami
FUTBOL
82190 Betis
84489 Els segadors
84362 Champions League
84436 Centenario R Madrid
84932 Real Sociedad
CINE TV
80082 La pantera Rosa
84759 Gladiator
84067 El Exorcista (Tubular bells)
85606 Vals de Amelie
80044 Eye of the tiger
83883 Fraggle Rock
84940 Sexo en Nueva York
84560 Curro Jimenez
80108 Benny Hill
84064 Darth Vader M imperial
80096 Pulp Fiction
83834 La abeja maya
84697 CSI Las Vegas
84440 El señor de los anillos
83901 Zorba el griego
80074 El equipo A
85441 Verano azul
80025 The Simpsons
90648 Psicosis
83648 La familia Monster
84231 Thank you
80014 James Bond
84233 La historia interminable
80048 El coche fantastico
83658 Star Wars
88171 Audi A4 - I got life
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
84692 Rasca y pica
82793 Memorias de Africa
VIDEOJUEGOS
83757 Sonic The Hedgehog
83750 Super Mario Brothers
83719 Super Mario World
83732 Mortal Kombat
83733 Resident Evil 2
83714 Street Fighter
83700 Crash Bandicoot Warped
83711 Super Mario 1
83753 Tetris
83712 Super Mario 2
83716 Tomb Raider 3
83726 F-Zerox
83707 Gran Turismo
83744 Bubble Bobble
83706 Worms
83709 Tomb Raider
83741 Donkey Kong Country
83758 Puzzle Bobble
80084 Time to fight
83765 Ghouls and goblins
83777 Final Fantasy 2
83728 Crono Trigger
83743 Doom
83742 Donkey Kong Country 2
83720 Super Mario Brothers 3
83725 Space Harrier
83727 Commando
83697 1942
83703 Duke Nukem
83762 Pac Man
83746 Dr Mario
83695 Alone in the dark
83688 Bruce Lee
83730 Gauntlet
83766 Final Fantasy 3
83713 Sim City
NUEVOS
89887 James Bond Casino Royale
90030 Cartas de amor cuando no hay amor
90024 Call me when you're sober
90022 Por la noche
89879 Que me puede quedar
89870 Smile
90855 Si estoy loca
90860 En mi
90861 Nuestro Amor
90862 Aun hay algo
90863 My Love
90853 Bendita Tu Luz
90033 Crystal Ball
91013 No es amor
91018 The Saints are coming
91019 Rock steady
91020 Come back to me
91022 Easy
91023 Alta suciedad
91048 Caballito de mar
91049 Doblando la dosis
91050 El no esta loco
91051 Estoy ronco
ESPAÑOLAS
Ni una sola palabra
90325 A la primera persona
90019 Let me out
89222 Dejame verte
90208 Quien me iba a decir
90816 Kisiera yo saber
89853 Aire ke respiro
80143 Criticar por Criticar
89798 Labios compartidos
89129 Rebelde
90189 Y Ahora
88140 Besos
89502 Puede ser
89778 Tu peor error
JUEGOS JAVA
envía un mensaje con PLAY50 + un espacio + código al 7494
O LLAMA AL 806 52 60 83
1410
Shangai 2079
MOBILE BRAIN TRAINER 3607
1051
© 2006 Gameloft. All Rights Reserved.
ICE AGE 2 9959
7743
9585 ANASTASIA MAYO SEXY VEGAS
2074 1091 1491
Zuma cod 2034
2080
7741
50por15 cod 1836
Ed. Musical cod 1453
Ed. Famosos cod 1454
cod 1069
SONIC THE HEDGEHOG PART 2
¡GARANTIZADO!

» Cualquiera que encuentre alguna diferencia entre dos enemigos del mismo tipo es que tiene algún problema visual



Eragon

Analizado por:
Marble
OXM Marble

Los gráficos hacen dudar de si la versión es de 360 o una emulación de la anterior generación

Ante una película que intenta imponerse en Navidades, con un libro de éxito detrás y actores que han estado nominados al Oscar, sólo cabe preguntarse por qué no llega un videojuego que explote las posibilidades de dicha historia. La respuesta está clara, bastante caro resulta ya conseguir la licencia cinematográfica como para excederse en esfuerzos en un título que va a vender de todos modos, tanto si es bueno como si no. El caso de Eragon es el mismo que en muchas otras ocasiones. Aprovecha el tirón del cine y propone una aventura lineal con las facilidades necesarias para que llegue a todos los públicos. Quizá se pase un poco en la violencia que representa, con la posibilidad de rematar a tus enemigos en el suelo o ver cómo tu dragona Saphira se zampa enteros a algunos humanos. Pero viene a ser lo mismo que otras veces. Es decir, un juego en el que apenas hay movimientos complejos, con escenarios que se suceden detrás de los personajes, a modo de decorados, y algunos toques supuestamente originales que terminan por aburrir.





El modo principal de juego te permite controlar al protagonista, un joven granjero que es un as del arco y las flechas. Dicho esto, conviene destacar que la mayor parte del tiempo te dedicas a eliminar enemigos que ni siquiera aparecen en pantalla, pero que vienen representados por círculos de color verde cuando están a tiro. La lucha cuerpo a cuerpo ofrece una parte algo más interesante, aunque muy limitada en cuanto a opciones. Lo mejor, algunos movimientos especiales para terminar con los contrarios, pero poca cosa. También tienes a tu disposición algunas secuencias en las que llamar a la dragona y que esta se encargue de limpiar el camino, pero están totalmente prediseñadas y son pocas. Puedes jugar con otro amigo en la misma pantalla, con lo que la diversión aumenta ligeramente, aunque no evita que al cabo de unos niveles de la sensación de haberlo vivido antes.

No todos los niveles te permiten luchar directamente en tierra, sino que controlarás a tu bestia voladora en recorridos que se repiten hasta que una barra de energía llega a cero. Nada que ver con títulos como Panzer Dragoon, ya que en Eragon te limitas a usar la magia que sale de tus manos y el aliento de fuego de tu dragona. En algunos niveles resulta agotador, sobre todo si elevas el modo de dificultad al máximo y compruebas que el paseo se convierte en una repetición de escenas que pasan ante ti sin posibilidad de superarlas.

En los aspectos técnicos no merece la pena extenderse, con melodías que acompañan bien a la aventura, voces repetitivas aunque en castellano y gráficos que hacen dudar de qué versión estamos jugando, si la de 360 o una emulación de la anterior generación.

Como colofón, las escenas que desbloqueas una vez que superas los niveles despiertan un poco de curiosidad. Es más, en cada nivel hay un huevo de dragona que puedes encontrar para ganar logros y, sobre todo, ver hasta el último supuesto secreto del juego.



Los movimientos especiales son los mejores momentos de la lucha.



Busca en cada rincón el huevo de dragona del nivel.

NO SON ORCOS MI SEÑOR



Las bestias que pueblan este mundo no han salido del mismo sitio que las de Tolkien. Hay humanos, como tu compañero de aventuras o el malo de turno, aunque con poderes especiales que se desvelan poco a poco. Es más, también hay entes que se convierten en tu objetivo principal, así como bestias que parecen más bien sacadas de una película de terror de los ochenta. Ante esta posible variedad, queda decir que cualquiera que encuentre alguna diferencia entre dos enemigos del mismo tipo es que tiene algún problema visual.

AYUDA MÁGICA

Olvida la opción de llamar a tu dragona en cualquier momento y empezar a repartir fuego entre los enemigos. Sólo podrás aprovechar su poder en momentos especiales, al igual que sucede con la magia que te sirve para superar algunos obstáculos. Lo que sí puedes hacer es empujar a cualquiera que se ponga por delante y luego esperar a que tu barra de poder se rellene para seguir eliminando rivales.

XBOX 360 VEREDICTO

ERAGON

- ✔ Permite jugar a dobles
- ✔ Una forma sencilla de ganar logros
- ✘ Gráficos pobres
- ✘ Escenarios repetitivos
- ✘ Sin modos online

PUNTUACIÓN

PARA FANS DE LA PELÍCULA, NO DEL LIBRO

6,0

Phantasy Star Universe

¡La franquicia de Sega vuelve para acabar con más monstruos!



Analizado por:
Jorge Núñez

AYUDA MÁGICA

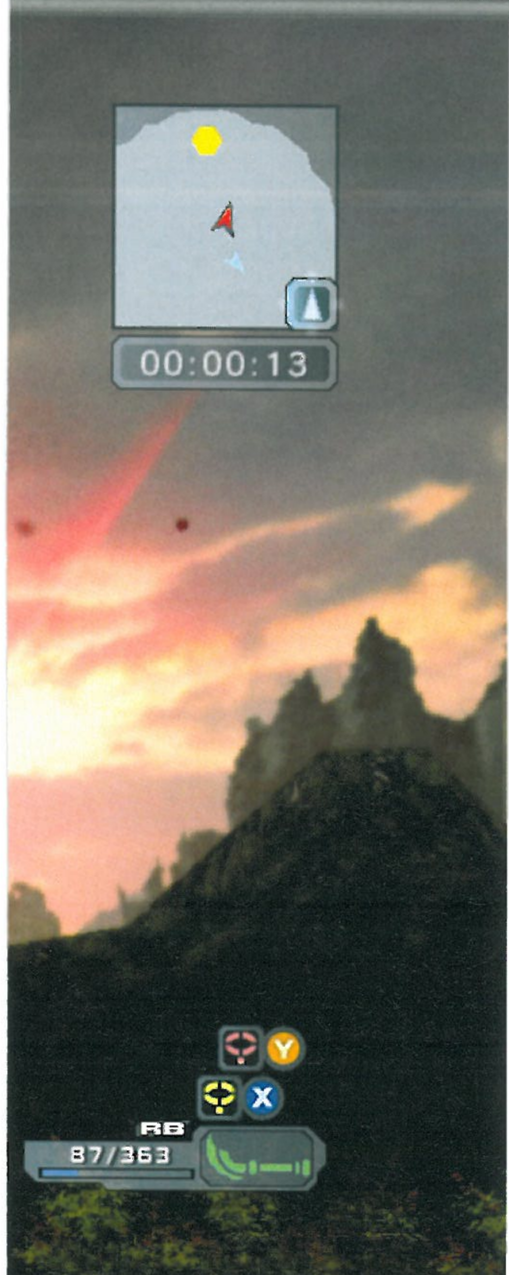
La Guardian Colony es más que un simple centro comercial orbitante – tiene tu propia habitación para que la personalices a tu gusto. ¡Puedes incluso invitar a tus amigos para que vean tu nueva estatua de Sonic!

DEDICAMOS MÁS DE LAS HORAS recomendables a jugar a Phantasy Star Online, el innovador y gran juego de Dreamcast derivado de la clásica serie de Sega. La historia parece que se repite con Phantasy Star Universe, una secuela que sigue la misma pauta.

La parte online del juego trata de unir a un grupo de hasta seis aventureros y luchar a través de mazmorras visualmente increíbles, antes de llegar al todopoderoso jefe que nos espera al final. Al mismo tiempo, también hay ciudades épicas y lobbies con cientos de aventureros esperando a socializarse y reclutarte para que te unas a su banda.

Al contrario que el anonimato de cientos de personas en World of Warcraft, abordar misiones como un equipo en Phantasy Star Universe es una experiencia mucho más personal. Los pequeños grupos de seis jugadores permiten mucha conversación entre los jugadores, y notarás la diferencia con la campaña en equipo.

La atmósfera también juega una parte importante. PSU posee una majestuosa música orquestal que se encuentra aún entre lo mejor del género. Mientras que PSU parece un poco de la anterior generación empezando su vida como un juego de PS2, el juego presenta un don para el diseño con increíble dirección artística haciendo de cada mazmorra y mundo un placer por explorar.






PSU

EDITOR: SEGA

DESARROLLADOR: SEGA

JUGADORES: 1

ONLINE: 1-6 JUGADORES EN EQUIPO, HASTA 500 BANDAS

LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE

A TU MEDIDA: CREACIÓN DE PERSONAJES, DECORACIÓN

DETALLES




» Abordar misiones como un equipo en PSU es una experiencia mucho más personal

Pero es la simple emoción de crear un nuevo personaje lo que hace a PSU tan adictivo. Un robusto sistema de creación de personajes te permite elegir y personalizar una de las cuatro caras elegidas de las razas Humana, Bestia, Newman o Cast. Según te haces más poderoso, nuevas habilidades – como cambio de forma para las Bestias y armas SUV para los Cast – se ponen a tu disposición.

Armas, cuyo rango va desde los sables láser a las ametralladoras, son también tan personalizables y fáciles de usar. Mientras que PSU es un juego centrado en el online, existe una gran campaña de un jugador disponible también. Juegas como el cadete de 17 años Ethan Waber, mientras que una raza de semillas del mal ataca el sistema solar de Gnarl.

La experiencia en solitario está compuesta en su mayoría por entornos online con personajes de la IA, pero las cinemáticas le dan un decente telón de fondo a los episodios online y hay un práctico tutorial si no has jugado a un MMO anteriormente.

No es tan abierto como referentes del género como World of Warcraft, pero hay mucho que puede gustar en PSU; ofrece una vasta, adictiva y personal experiencia online y offline – además hay algo maravilloso en golpear a un robot Ewok con una espada gigante.





JEFES PARA DERROTAR



Los jefes que te encontrarás incluyen un gran dragón de dos cabezas y una enorme máquina lanza hechizos. Vencer estos gigantes es un logro impresionante.. Ante esta posible variedad, queda decir que cualquiera que encuentre alguna diferencia entre dos enemigos del mismo tipo es que tiene algún problema visual.

XBOX 360 VEREDICTO

PHANTASY STAR UNIVERSE

- ✔ Experiencia online muy adictiva
- ✔ Largo y cinemático modo de un jugador
- ✔ Gran dirección artística y música
- ✘ No tan abierto como otros MMOs
- ✘ Demasiadas relaciones sociales

PUNTUACIÓN

GENIAL, PERO DE OTRA GENERACIÓN



DETALLES

SUPERMAN RETURNS
EDITOR: EA
DESARROLLADOR: ELECTRONIC ARTS
JUGADORES: 1
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: NO

Superman Returns

El hombre de acero vuelve a las consolas con el objetivo de conseguir un buen juego...



Analizado por: Xcast

LA HISTORIA DEL superhéroe más conocido de todos los tiempos es tan famosa que poca explicación es necesaria acerca de su origen, poderes o debilidades. Lo que quizá no se conozca tanto es que el paso de este personaje por el mundo de los videojuegos es simplemente olvidable con alguno de los peores juegos jamás creados en la corta vida de este mundillo. Con la sana intención de reparar este agujero en el completo currículum de Clark Kent, nombre de ciudadano de Kal´el (es decir Superman), Electronic Arts ha diseñado el videojuego basado en la peli homónima estrenada hace casi seis meses. El argumento y el planteamiento inicial es simple e interesante, al menos en un principio. Superman ha desaparecido durante cinco años durante los que ha buscado sin éxito restos de su planeta de origen, Krypton, a la vuelta de éste, Lex Luthor se ha convertido en una persona importante y prepara algo muy gordo para hacerse aún más escandalosamente rico, nuestro trabajo será proteger la ciudad de Metrópolis de cualquier amenaza de este o cualquier otro villano, sirviéndonos de un estilo de juego abierto "a lo GTA" pero limitado por el hecho de ser el bueno más

Superman disfruta de un estilo de juego a lo GTA, limitado por ser el bueno



LOS SUPERPODERES DEL SUPERHOMBRE



SUPERVELOCIDAD: Podremos desplazarnos a velocidades supersónicas tanto por tierra como por aire. Superman sigue cortando el viento.



SUPERFUERZA: Levantar coches, camiones o trozos de edificio no son problema para el hombre más fuerte sobre la tierra pues lo hace con una total soltura.



VISIÓN TÉRMICA: nuestro protagonista tiene una verdadera mirada explosiva, capaz de destruir casi cualquier cosa que encuentre a su paso, excepto los edificios de cartón piedra.

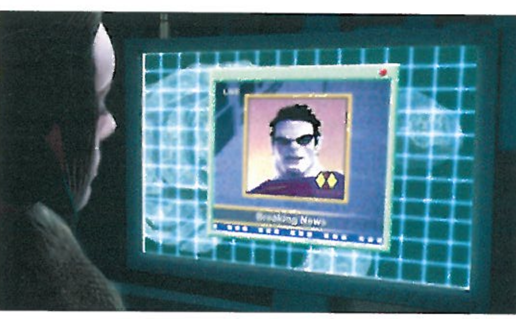


SUPER SOPLIDO: No habrá cerilla que resista encendida o enemigo que consiga mantenerse en pie si utilizamos esta habilidad de nuestro protagonista.



ALIENTO HELADO: La capacidad de congelar todo lo que le rodea será uno de los poderes más útiles.







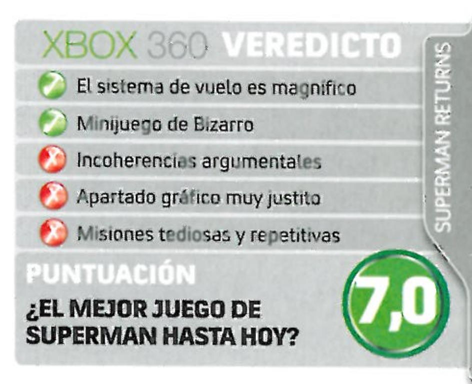






requetebueno de la historia.

Hasta este punto todo pinta genial, supervillano, todos los poderes de Superman presentes, incluido un sistema de vuelo que se convierte en la gran estrella de esta producción y una ciudad de proporciones gigantescas que podremos explorar tanto vertical como horizontalmente. Pero ahí empiezan los fallos: Lex Luthor sólo sale en las cinemáticas entre niveles, no encarnaremos a Clark en ningún momento, nos centraremos en absurdas luchas contra hordas de enemigos tan insignificantes como el escupitajo de un niño en medio del mar. Esto se une a la aparición de villanos extraídos del cómic sin saber como ni por qué y llegamos al colmo con el enemigo final, un tornado. ¿Qué mejor ejemplo para demostrar el desaprovechamiento de la licencia y la fragilidad del esquema de juego? Además el apartado técnico es simplemente aceptable contrastando la amplia superficie explorable y la libertad total de movimientos con un diseño de escenarios pobre y repetitivo que consigue poblar la ciudad de edificios de cartón piedra, inalterables en todo momento. Todo esto hace que la intensidad inicial se vaya diluyendo rápidamente hasta caer en el casi absoluto sopor, sólo interrumpido por algún minijuego o por el final de la partida, pues el juego es extremadamente corto, pudiendo acabarlo en unas siete horas sin más interés en volver a jugarlo que encontrar todos los gatitos perdidos en la ciudad. Y es que hasta esto último suena ridículo, ¿desde cuando el hombre de acero pasa las horas salvando mascotas? Es posible que los fans del personaje creado por Jerry Siegel y Joe Shuster estén bastante satisfechos con esta producción, pues se trata del mejor juego del hombre venido de Krypton creado hasta la fecha (cosa que no era demasiado difícil) y la representación de sus superpoderes es bastante satisfactoria. Pero las lagunas que presenta en casi todos los aspectos hacen de Superman Returns un juego insípido que pasaría inadvertido si no tuviera un protagonista con tanto carisma.



XBOX 360 VEREDICTO — SUPERMAN RETURNS

- ✓ El sistema de vuelo es magnífico
- ✓ Minijuego de Bizarro
- ✗ Incoherencias argumentales
- ✗ Apartado gráfico muy justito
- ✗ Misiones tediosas y repetitivas

PUNTUACIÓN

¿EL MEJOR JUEGO DE SUPERMAN HASTA HOY?

7,0

Viva Piñata

Estrategia en tiempo real camuflada de diversión pura



Analizado por:
Marble
OXM Marble

UNA PIÑATA, COMO CUALQUIER niño educado en un clima de amor y amistad sabe, es un muñeco relleno de las cosas más maravillosas que un cumpleañero pueda desear. Papeles de colores, caramelos, chocolatinas y todas esas cosas que, una vez nos convertimos en adultos, rara vez tocamos... pero aquí está Rare para salvarnos con un juego de estrategia para todas las edades. Quien haya sentido la fiebre de los Sims o Animal crossing sabrá lo adictivos que pueden ser estos juegos. Largos procesos que empiezan de forma lenta y que necesitan su tiempo para engancharte, pero que una vez caes en sus redes no hay manera de dejarlos. Avisados quedáis. Para empezar, nos enfrentamos a un jardín que ha sido arrasado y donde no crece la hierba. Tu primera misión es preparar el terreno y plantar césped para que sea más habitable y hermoso. Algo tan sencillo como seleccionar las herramientas apropiadas, desplazar el cursor y pulsar un botón del pad. Accesible a grandes y



La diversión es total en el jardín.



El tiempo está siempre en tu contra.



La visión panorámica del jardín es extraordinaria.

DETALLES

VIVA PIÑATA

EDITOR: MICROSOFT

DESARROLLADOR: RARE

JUGADORES: 1

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: ENVÍOS, DESCARGAS, LISTAS DE AMIGOS

A TU MEDIDA: PIÑATAS PERSONALIZADAS

»Se ha incluido algo tan sencillo como una caja que podemos adquirir y llenar de piñatas malhumoradas...

pequeños, tanto como los asistentes que te acompañan y explican cuáles son tus posibilidades. Pero con un detalle que le quita fluidez a todo el juego, las continuas pausas cada vez que carga una sección o aparece un menú nuevo. Por otro lado, una vez que nuestro terrenito cumple las condiciones adecuadas veremos que aparecen animalitos de colores grisáceos, muy bien animados y de lo más variados. Son las piñatas que dan título al juego. Entre las 60 especies que podemos llegar a tener hay de todo, desde arañas a cocodrilos, que pasarán a tener divertidos nombres y colores cuando estén a gusto en nuestro jardín. Para ello necesitamos saber cuáles son sus preferencias alimenticias, el tipo de casa que precisan y darles todo lo que pueden necesitar.
Una vez que están contentas tendrán tiempo para pensar en la reproducción, con danza del amor y minijuego que se hará más complicado conforme aumente el nivel del bicho. Esta parte cambia la perspectiva, pasando de la estrategia en 3D a un pequeño laberinto donde, con habilidad, podemos hacer que las parejas se encuentren y engendren.
Una vez que hayamos tenido éxito (habremos ganado algunas monedas de chocolate por el camino) la cigüeña traerá un huevo y al poco tiempo tendremos una comunidad más poblada. Como parece claro, el objetivo del juego es tener el jardín más variado en cuanto a fauna que se puede vender, elementos decorativos y demás detalles posibles. Por cierto, la endogamia está permitida.
Para completar nuestra colección podemos ir a las tiendas y usar los servicios de los otros pobladores cercanos a la parcela. Desde el médico hasta el almacén de semillas, mobiliario y demás enseres.
Los servicios sanitarios y las relaciones entre las piñatas son otro de los aspectos a observar, ya que hay especies que no se llevan bien y la cadena alimenticia funciona de verdad (reventar y repartir caramelos es habitual).
En cuanto a Xbox Live, se ha incluido algo tan sencillo como una caja que podemos adquirir y llenar de piñatas malhumoradas o de cosas necesarias para su destinatario. Un detalle de estas consiste en que sólo los usuarios de cuentas Gold pueden enviar y recibir, mientas los Silver están más limitados.

HAZTE CON TODAS

Sesenta piñatas pueden parecer pocas, pero no lo son porque te costará bastante conseguir que todas estén dentro de tu jardín. Es más, ya hay disponibles paquetes de complementos online que harán de tus personajes entes únicos en el mundo.



ESTRELLAS DE TV

La serie televisiva de dibujos animados llegará a Europa a través de algunos canales de pago, por satélite o cable. Los protagonistas no aparecen en el juego, ya que se encuentran en otra zona distinta. Durante la partida hay guiños a otros juegos de Rare, películas, etc. Un detalle de Microsoft es la inclusión de varios episodios en el DVD de la edición especial, así como descargables desde Xbox Live de forma gratuita.





XBOX 360 VEREDICTO

VIVA PIÑATA

- ✔ Juego para todas las edades
- ✔ Es realmente adictivo
- ✔ Envíos por Xbox Live
- ✘ Pausas molestas
- ✘ Comienzo un poco lento

PUNTUACIÓN

PIÑATAS CABREADAS A LAS QUE QUERRÁS IGUAL **8,0**

DETALLES

WWE SMACKDOWN VS RAW 2007

EDITOR: THQ
DESARROLLADOR: YUKES
JUGADORES: 1-4
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: 2-4 JUGADORES CON RANKINGS
A TU MEDIDA: TODO PERSONALIZABLE
IDIOMA: INGLÉS

WWE Smackdown vs RAW 2007

Lucha libre o Pressing Catch, llámalo como quieras, aquí sólo valen los golpes



Analizado por:
Xcast

HA LLOVIDO YA desde que este deporte-teatro dejó de ser un éxito entre los jóvenes de nuestro país. La época dorada de Hulk Hogan o el Último Guerrero pasaron ya, al menos en nuestro país, porque en USA sigue siendo un fenómeno de masas igual o mayor que hace años. La mejor muestra de esto es el paso a la nueva generación de esta saga que cuenta con casi una entrega por año. ¿Qué podemos esperar? Gráficos excelentes con detalladísimos modelos de luchadores y geniales animaciones en estadios de descomunal tamaño repletos hasta la bandera de gente coreando a sus bailari... superestrellas favoritas. Además la variedad de modos de juego es tan abrumadora que podremos incluso convertirnos en managers de una de las franquicias e intentar encumbrarla. Si a esto añadimos el editor más completo jamás visto, que va desde la creación de personajes hasta el diseño de nuevos cinturones de campeón junto con su respectivo campeonato. El problema de este WWE Smackdown VS Raw 2007 nace con el mismo deporte-farsa en que se basa, pues carece de tirón en nuestras fronteras y al tratarse de un título más cercano a la simulación que al arcade puede echar para atrás a los consumidores ávidos de juegos de pelea. A su favor hay que decir que el multijugador es genial tanto de manera local como a través de Xbox Live.







»Golpes, combos, sillas, muletas... Todo vale para abrirles la boca

XBOX 360 VEREDICTO

- Completísimo editor
- ¡¡¡Sale Hulk Hogan!!!
- Modos de juego para aburrir
- Completamente en inglés
- Inaccesible en un primer contacto

PUNTUACIÓN
PONTE CACHAS Y REPARTE ESTOPA COMO NADIE
7,9



MANAGER DE LIGA 2007

EDITOR: CODEMASTERS

DESARROLLADOR: CODEMASTERS

JUGADORES: 1

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: NO

A TU MEDIDA: TODOS LOS EQUIPOS Y JUGADORES

DETALLES

MANAGER DE LIGA 2007

Miles de jugadores, todas las ligas... y unos gráficos de primera



Analizado por: Marble

Posiblemente, el mejor Manager puro del momento, con sus peros. Huye de las recargadas pantallas de Football Manager y Total Club Manager, mostrando un diseño gráfico de lo más agraciado, a excepción de ciertos momentos en los que el caos se adueña de los menús. Se han incluido un sinfín de jugadores con todas sus características, si bien los escudos y camisetas no son los oficiales. En lo que respecta a los modos de juego, Manager de Liga 2007 proporciona la oportunidad de fundar nuestro propio equipo, así como la de comenzar la temporada con el equipo que deseemos. Se nos asigna un ajustado presupuesto y, a partir de ahí, las elecciones son nuestras. Pero lo mejor es, sin duda, Football One, que posibilita el poder navegar a través de una web interactiva desde las tripas del propio juego, mostrándonos los resúmenes de las mejores jugadas, las estadísticas y demás datos interesantes relacionados con nuestros avances, englobados bajo una representación digna de mención. En cuanto al simulador 3D, aquí tenemos que aplaudir a la gente de Codemasters. Los partidos hacen gala de un potente motor y es un complemento ideal para el manager. En definitiva, bueno para los fans del género, con alguna reserva.



Los gráficos de los partidos son los mejores hasta la fecha.



La base de datos de jugadores es enorme



Hardware A prueba

Todos los periféricos para aumentar las posibilidades de tu Xbox 360



REPRODUCTOR HD DVD



LA ALTA DEFINICION LLEGA A TU XBOX 360

AUNQUE NO LLEGARÁ A NUESTRO país hasta la primavera de 2007, ya hemos tenido ocasión de hacernos con un reproductor HD-DVD para Xbox 360, y es que un gran número de países europeos ya lo tienen en sus tiendas (si quieres uno sólo tienes que comprarlo en alguna tienda en Internet de Inglaterra, Francia, Alemania, Holanda...). Su precio: 199 euros, toda una ganga si se compara con los otros reproductores de HD-DVD que están apareciendo en el mercado, ya que todos rondan los 1.500 euros. La única 'pega', que se trata de un reproductor que sólo funciona enchufado a una Xbox 360. Pero, para todos los usuarios de nuestra amada videoconsola, esto no es un handicap sino una ventaja.
Las películas en alta definición van a comenzar a llegar a los hogares (ya hay un puñado de títulos a la venta en nuestro país desde hace unas semanas), ya que parece que comienzan a popularizarse, de verdad, las pantallas que soportan esta calidad. Las pantallas TFT y plasma con pegatinas 'HD Ready' o 'Full HD' luciendo en sus cajas, están esperando, como agua de mayo, su reproductor de películas de alta definición. Y es aquí donde comienza el lío. Como todos sabéis ya, existen dos

EL SUCESOR NATURAL DEL DVD

LA PREGUNTA DEL MILLÓN, ¿qué formato triunfará, HD-DVD o Blue-Ray? Pues es difícil de responder y esto es siempre un problema para los consumidores (¿cuánta gente tuvo que comerse, casi literalmente, sus vídeos 2000 o Beta hace unos años cuando vieron cómo triunfaba el VHS?. Pues de momento, sólo nos podemos fiar del número de compañías que apoyan al HD-DVD, más de cien en todo el mundo como Microsoft, Toshiba, Intel, Fuji, Sanyo, LG, Thomson, Canon, Hewlett-Packard, Hitachi, Intel, Kenwood, Mitsubishi, Sanyo, Nec, Paramount, Universal Pictures o Warner BROS. Además, El reproductor HD-DVD cuenta con el aval del DVD-Forum, la asociación internacional que vela por la estandarización de los formatos de reproducción. En 2003, esta asociación eligió al HD-DVD como el sucesor natural del DVD, debido a que la estructura del nuevo formato está basada en la tecnología del DVD, lo que facilita la compatibilidad y el trabajo con el HD-DVD..

formatos que luchan desde hace tiempo por llevarse el gato al agua en esto de la alta definición: el HD-DVD y el Blue-Ray. El último es un formato de Sony, del que no vamos a hablar más, y el HD-DVD es el estándar por el que ha apostado Microsoft, además de otras cien compañías internacionales.
El reproductor es una especie de 360 en miniatura que queda perfecto junto a tu consola, tanto si la tienes colocada horizontal como vertical. El reproductor cuenta con una pequeña fuente de alimentación propia y un cable USB 2.0 con el que se conecta a la videoconsola (puedes utilizar el USB trasero de la 360 si no lo tienes ocupado con el conector WI-FI). Además, el reproductor sirve de HUB USB 2.0, ya que cuenta con tres entradas traseras, con lo que aumenta el número de estas conexiones para tu Xbox 360. Pero antes de conectarlo hay que instalar los drivers en la Xbox 360, algo que se realiza en menos de un minuto introduciendo en la consola el CD que acompaña al reproductor. Cuando termina la instalación del software un mensaje en la pantalla te avisa de que debes conectar el reproductor.
En unos segundos, la consola se reinicia y ya está todo a punto.
A partir de ahora, en la pantalla principal de Xbox 360, cuando tengas conectado el reproductor, la barra que indica la bandeja de la consola tiene un aspecto diferente y, en vez de las silgas DVD, podrás ver las de HD-DVD. El círculo que aparece junto a ésta se parte en dos y permite elegir la bandeja de DVD de la consola o la bandeja del HD-DVD.
En la versión del reproductor que ya se vende en media Europa, el paquete incluye la película King Kong de Peter Jackson, aunque lo más probable es que, cunado llegue a las tiendas de nuestro país, estará acompañado de un título más actual. Además, el pack incluye el mando a distancia universal de Xbox 360. Pues con este mando y esta película en cuestión probamos el reproductor y nuestras sensaciones no pudieron ser mejores. Tenemos conectada la Xbox 360 a un TFT de 32 pulgadas mediante el cable por componentes y a una resolución de 1080i, además del típico Home Cinema 5.1.
La alta resolución mola y mucho.





HD-DVD, UN DISCO QUE PROMETE: LAS VENTAJAS



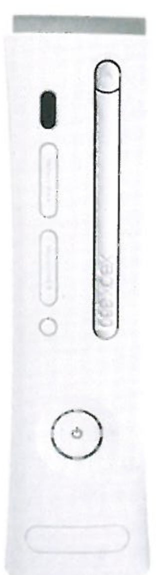
* Asombrosa imagen y extraordinario sonido envolvente con una resolución hasta seis veces mayor que la de un DVD convencional.

* Contenido interactivo innovador que permite comentarios PIP, selección de escenas y acceso al menú mientras se reproduce la película.

* HD-DVD es un disco híbrido que ofrece además el formato DVD en una cara que puede reproducirse en todos los reproductores de DVD convencionales.

* El nuevo formato incluirá una gran capacidad de almacenamiento de información. Un disco HD-DVD de una capa podrá contener 15 GB de información, y hasta 30 GB si es de doble capa. Esto significa que en un disco HD-DVD cabrían más de seis DVD o más de 42 CDs de 700 megas.

* El catálogo de películas de HD-DVD incluirá grandes éxitos de estudios como Universal, Warner, Paramount, Filmax, Manga, Grupo Planeta o Cameo/El Deseo. Para disfrutar al máximo de la experiencia desde el principio incluirá de regalo "King Kong". Además, el catálogo cuenta con "Million Dollar Baby", "El Hundimiento", "El Último Samurai", "Training Day", "El Pianista" o "Volver", de Almodóvar, entre otras.





Hardware A prueba

Los mejores periféricos para mejorar las posibilidad de tu Xbox 360



XBOX 360 WIRELESS RACING WHEEL

¿QUÍEN NO ESTABA ESPERANDO tener entre manos un buen volante para la 360? Es sacarlo de la caja (algo nada sencillo, por cierto) y tocar con las manos la goma que lo cubre y sentir que va a haber una gran relación entre nosotros.
Dedica unos minutos a la instalación. Es sencilla, pero de ella va a depender que luego tus partidas sean más o menos cómodas. La altura a la que pongas el volante, lo lejos que dejes los pedales , los cables que queden entre medias. Es cierto que el volante es inalámbrico y lo puedes poner donde quieras, fijo a una mesa o sobre tus rodillas gracias a su forma redondeada, pero también que hay un cable que conecta pedales y volante.

Precisamente los pedales incluyen la novedad de contar con un marco en el que se pueden fijar los talones para que no se desplace a ningún sitio. En cuanto al propio volante y su capacidad de giro en total hace un máximo de 225°, suficiente en cualquiera de las pruebas que hemos hecho ya que nunca llegas al máximo (antes el coche se da la vuelta). El otro gran punto a favor de este volante es el famoso Force Feedback que es un sistema de vibración y retención del giro del volante que intenta simular la inercia del coche y su rodada. Una última cosa. Mala. Si quieres disfrutar de toda la potencia del volante y el FF, más vale que lo tengas enchufado a la red.

PUNTUACIÓN: * * * * *

EL TEST: PGR3 Y NFS

LE HACEMOS UNA PRUEBA DOBLE: la conducción seudo realista de Project Gotham Racing 3 (incluido en el pack del volante en su edición que incorpora Force Feedback para sacar más partido y sensación de conducción real), por otro lado Need For Speed Most Wanted (más antiguo, pero diferente a PGR3).
En el primer caso nos vimos con un control total del vehículo desde el primer momento. Lo único que no llega a transmitirse es la sensación de inestabilidad que puede dar la velocidad en la vida real... Perdemos el control del coche, pero no lo notamos instantes antes. Y esa sensación de descontrol total es la que se percibe si lo usas con un juego de "acción sobre ruedas" como NFS Most Wanted.
Poco a poco te vas haciendo con el control del vehículo, del volante y de la partida. Está claro que el volante aporta una sensación de mayor integración con el juego, pero también se nota que determinados títulos están diseñados para un mando: ¿por qué es tan difícil activar el "bullet time" y conducir al mismo tiempo?

[IMPRESCINDIBLES] TOP 10

Manda tus comentarios y puntuaciones a xbox360@recoletos.es y participa en la Review del lector

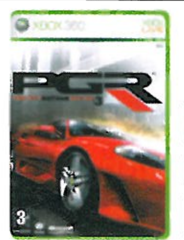


F.E.A.R.



Pepito Grillo: "¡F.E.A.R. en la XBox 360 rompe con todo! No conozco a nadie que haya jugado con él que no esté absolutamente flipado por esa mezcla de acción y terror. Es la clase de juego que estábamos esperando, tan bueno o mejor que la versión de PC. Los controles están ajustados, los gráficos son impresionantes y no se atasca nada. Está muy bien adaptado a la consola.





PROJECT GOTHAM RACING 3

+10 **Blobbyart:** "El mejor juego de carreras que se ha hecho jamás apura su reinado hasta la salida inminente del cuarto capítulo. Te podrías sentar en el sillón y contemplar los coches durante años".



PRO EVOLUTION SOCCER 6



DaveWilma06: "Además de las mejoras obvias de los gráficos de última generación, no hay duda que la jugabilidad es lo que ha dado éxito a la franquicia, y está presente por toneladas en la versión de Xbox 360. La mejor noticia es que esta versión avanzada está disponible exclusivamente en Xbox 360 durante un año".





DEAD RISING

+10 **Canarywondergod:** "Estoy alucinado con la vida infinita de este juego. Podría pasarme la noche en vela matando zombis. Flipo con la katana, o con echarle una sartén hirviendo a la cara de un zombi y escuchar el sonido alucinante de la carne quemándose. Sólo falta el olor."







GEARS OF WAR



DCE: ""Gears of War es una pasada. Espero que Epic pula bien el modo on line. Si todo lo que he oído de él es cierto, entonces no voy a salir más de casa. Si no es el mejor shooter cooperativo le falta un pelo. No puedo esperar más a poner la zarpa sobre él y conectarme a la red".







Sólo los mejores juegos pueden ganarse el sello OXM IMPRESCINDIBLE – he aquí los elegidos



CALL OF DUTY 3



Wanglerabbit: "Pero, ¿has visto ese humo, esa arena saltando con los balazos? Las batallas son más sangrientas y te pierdes en medio del fragor del tiroteo, sobre todo por la inteligencia de los enemigos. Si la jugabilidad es buena, la belleza gráfica es increíble. Parece que estás dentro de una película".





TEST DRIVE UNLIMITED



Vrossi46: "Pensé que este juego no será capaz de sorprender, pero me equivoqué. Vamos, ¿qué otro juego te ofrece tal variedad de opciones y tal cantidad de ideas revolucionarias? Date una vuelta por los showrooms para comprar ropa, coches, casas... Una pasada".

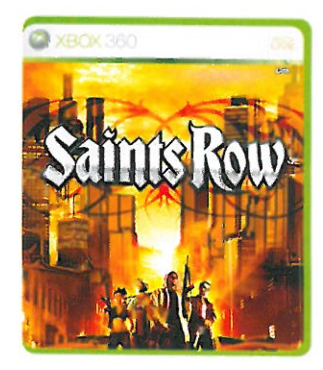


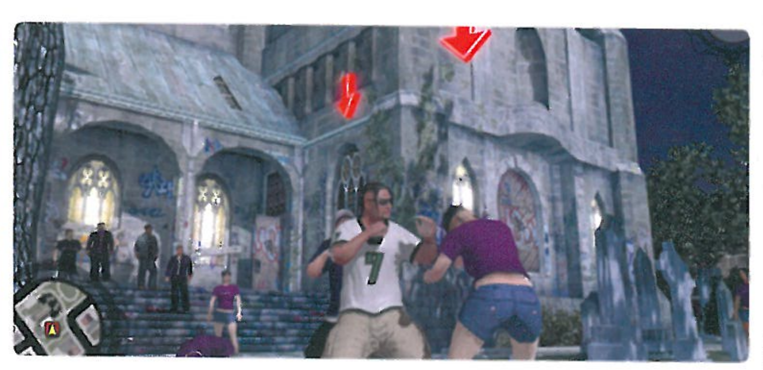


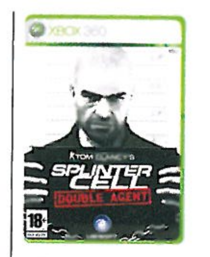
SAINTS ROW



Ghosty05: "Lo reconozco, es fantástico. Los gráficos bien pulidos y los efectos de luz, los personajes y coches perfectamente caracterizados, y todo para colocarte donde más disfrutas en los videojuegos, al otro lado de la ley. Pelear contra el FBI y los Swat son especialmente divertidos, sobre todo cuando te enfrentas a ellos con tu M16".







SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



Sybec: ""Acabo de empezar a jugar en la versión de Xbox después de haberme acabado la de la 360, y no pueden ser más distintos. Si tienes la oportunidad, juega a ambos. Este título marca un antes y un después en el género del sigilo, te proporcionan una experiencia inolvidable y al mismo tiempo adictiva".





THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

01casey: "Otra vez, el mando de mi Xbox 360 abrió la puerta a otro mundo. Un portal que estará abierto durante muchos meses, tal vez por el resto de mis días. Juega a Oblivion para perderte en otra realidad que se hace más persistente y profunda a medida que juegas".



Y LO BONITOS QUE SON LOS COCHES...

TEST DRIVE UNLIM

Mejora tu experiencia de juego con nuestra guía



PISTAS

NIVEL UNO

GANA DINERO, Y RAPIDITO

Antes de que te metas en harina, tienes que tener manteca para costearte esos bugas tan chulos. Aquí tienes las mejoras maneras para conseguirla con el turbo puesto.





MISIONES DE ENTREGA: Haz esto lo primero. Son fáciles, divertidas, desbloquean algunas de las rutas más largas del juego y te proporcionan una cantidad indecente de dinero. La mayoría de las misiones de entrega te dan cerca de 90.000 dólares, y un 50% de bonus.



VISITA TODOS LOS GARAJES: El premio llega cuando acabas y te permiten comprar una moto. Si no has visitado un garaje, no pierdas el tiempo, usa el mapa para acercarte al lugar más cercano hasta el que hayas conducido y después pon en marcha el sistema GPS.



PISTAS

NIVEL DOS

GASTA, GASTA, GASTA

Cuando tengas la manteca, no la despilfarres –realmente no hay ningún placer en llenar tu garaje con viejos Jaguars..,





EL UTILITARIO: Quieres un coche impresionante. El problema con el McLaren F1 es demasiado rápido para las carreteras reviradas de TDU. Necesitas algo que se ponga rápido a 180 mph. Recomendamos el TVR Sagaris –es barato y rápido, pero no de una forma suicida-.



PISITOS DE SOLTERO: Al comprar una segunda casa te dan 20 puntos. Y todo tras diez minutos de conducción cuidadosa en una misión de entrega. Ganarás suficiente dinero para costearte una segunda casita más barata. El mapa te enseña qué coches tienes en cada una.



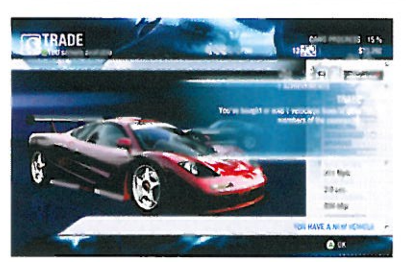
LOGROS

NIVEL TRES

ÉCHALE HORAS

Algunos logros sencillamente son larguísimos, casi eternos . Aquí están las mejores maneras de darle clase a tu perfil cuanto más tiempo juegues.





SUMA Y SIGUE: Un logro es tener dos coches, y si tienes cuatro, otro si tres de ellos son Ford. Embólsate tres y véndelos en un comercio online y te darán otros diez puntos. Mientras Atari no solucione el bug se colapsará la tienda de comercio electrónico...



VISITA LA ISLA: No hay puntos, sólo un cargamento de gloria por hacer esto. Prueba a llevar una moto allí e intenta saltar entre los edificios, o trepa por las rocas hasta la cima. Es divertido, y te preparará para los logros en las carreras de larga distancia.

ITED



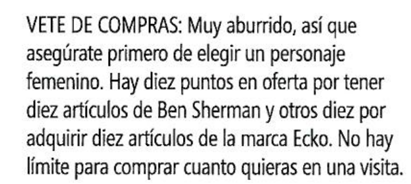
COMPRA, NO TUNEES: Tunear los coches es una pérdida de tiempo y dinero en TDU. Con los 90.000 pavos que cuesta tunear nuestro TVR Sagaris podemos comprar un coche nuevo. Tunear nos puede ayudar si necesitas más punta de velocidad.



MODELOS Y AUTOESTOPISTAS: Tu recompensa por esta tarea son cinco señales de ropa, más una más extra si lo haces perfectamente. Encuentra a las cinco autoestopistas en menos de un par de millas, cárgalas en las señales y prepárate para golpear en las mejores tiendas de ropa.



HAZTE MOTERO: Es el camino hacia el dinero fácil y la puntuación más alta. Conduce una moto contra coches y ganarás con facilidad, y la cámara de velocidad y los test de aceleración son también bastante más sencillos. Es un truquis que raya en la trampa, jeje.



VETE DE COMPRAS: Muy aburrido, así que asegúrate primero de elegir un personaje femenino. Hay diez puntos en oferta por tener diez artículos de Ben Sherman y otros diez por adquirir diez artículos de la marca Ecko. No hay límite para comprar cuanto quieras en una visita.



CONDUCE SIN PARAR: Puedes conseguir 65 puntos cuando conduzcas 400 millas. Después se hace más duro, con logros al alcanzar las 1.000 y las 5.000 millas. También hay otros 40 puntos por haber recorrido cada carretera de la isla.



UN TOUR... A LA ISLA: Si vas a por los logros de conducir más distancia, combínalos con los desafíos de la vuelta a la isla. Una vez que hayas ascendido a nivel Experto tienes acceso a la misión del Tour de la isla, una carrera alrededor de toda ella.



»Reta a los fans de la saga en Input y organizamos una carrera en Live para ver quién es el mejor conductor en Xbox 360.

Y no olvides pasarlo realmente bien



LOGROS



Conseguir las cinco victorias en las carreras online es simple. Saca tu coche más rápido, elige una carretera recta y dale las largas a alguien para una carrera. Elige una ruta sencilla y embólsate una victoria fácil. ¡Puntos!



PISTAS



Coloca marcadores a tus lugares favoritos de la isla. Los marcadores serán de gran ayuda en el menú de inicio, y si lo coordinas con tus amigos podéis encontraros para las carreras online.



TE RETAMOS



Si intentas batir los desafíos de los jugadores, éstos están en los restaurantes del juego. La mayoría son muy difíciles, pero son una manera rápida de conseguir dinero fresco..

NO DEJES DE MIRAR A TU ESPALDA

GEARS OF WAR

Anda que no hemos sufrido para llegar a esto



En esta guía esencial te hemos incluido todo lo que necesitas saber para atravesar esos atascos ocasionales del shooter de moda, además de los mejores huevos de Pascua y consejos por descubrir. También hay algunas reglas generales que te sugerimos para hacer tu guerra más gratificante. La moto sierra es muy divertida y un arma brillante de tumulto, pero no olvides arrancarla dejando apretado el botón 'B' poco antes de plantarla en la cara del enemigo. No se pondrá en marcha en enfrentamientos cercanos, así que ten cuidado con esto si te quedas sin munición y estás rodeado de Wretches. ¡Tendrás que alejarte un poco antes para ponerla en marcha!
También es fácil olvidarse del sistema de Recarga Activa, pero sus beneficios son enormes. Cuando recargues, pulsa 'RB' cuando el indicador de la barra de recarga se sitúe en el lugar preciso para una carga más rápida. ¡Consigue hacerlo en la zona más blanca y tendrás daño extra para tu munición!



HUEVO DE PASCUA

¡EL ARCO EXPLOSIVO ANTICIPADO! Antes de llegar a la Estación de Bombeo en la Punta del Iceberg (acto III), ve a la derecha de la cuesta arriba para encontrar un cadáver y un Arco Explosivo abandonado. Te permitirá explotar unos cuantos guardias de una vez.



HUEVO DE PASCUA

¡BOOMERS! Tras usar la pistola arreglada para despejar un lado de la empalizada en la Última batalla (acto II), tres Boomers emergerán detrás de ti. Mira a su izquierda, tira el muro del gran tanque de combustible y revienta la bombona de gas escondida.



CONSEJO

LABORATORIO SECRETO En la mansión Fénix del acto IV tendrás que encontrar una habitación secreta en la bodega. Ve lo más abajo que puedas en el área inundada y ve a la izquierda. Tras el único estante sin botella hay un laboratorio secreto. Pulsa 'X'.





CONSEJO

¡MATA AL CORPSER!
En el Titán Furioso (acto III), tendrás que encargarte del enorme Corpser antes de plantar el resonador. Existen tres pasos para acabar con él...



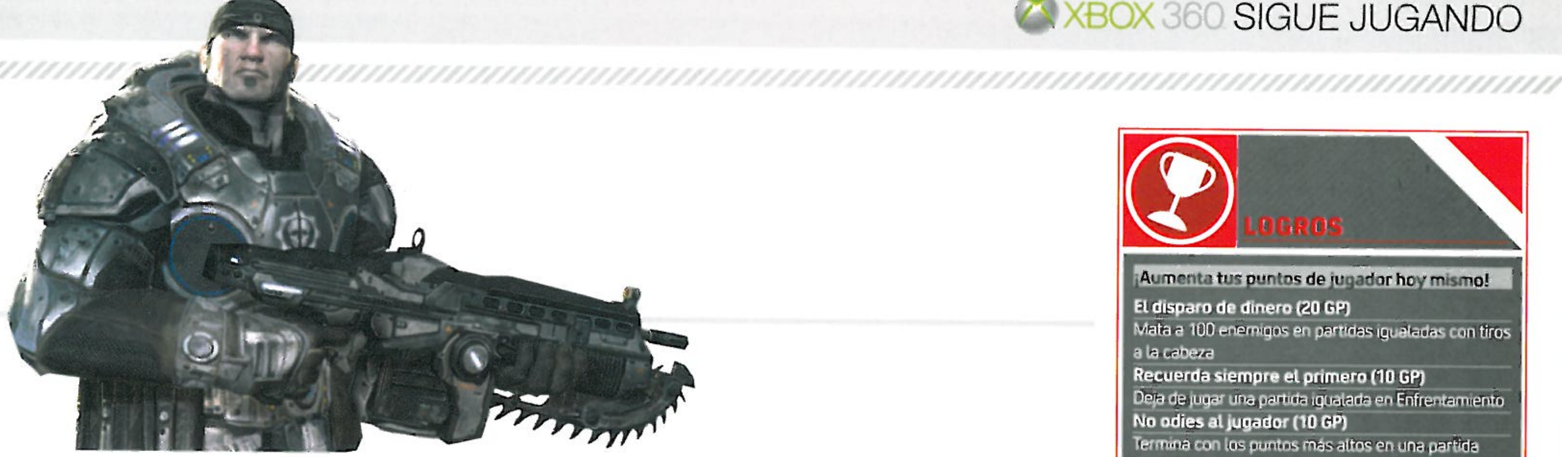
1. Cuando el Corpser clave sus patas al atacar, dispara en la zona expuesta de la barriga.



2. Cuando grite de dolor, dispárale en la boca. Repite estos dos primeros pasos tres veces.



3. Una vez esté en la plataforma, dispara a los dos enganches para que caiga en el Imulsión.











CONSEJO

¡EMPUJONES DE BERSERKER!

1. Tu primer Berserker está en la Tienda China, acto I. Sólo el Martillo del Alba puede matarla, así que ir a campo abierto. Dispara para llamar su atención y entonces atraviesa los aposentos hasta las puertas bloqueadas, quedándote justo enfrente de ellas. Espera a que cargue hacia ti y hazte a un lado presionando el botón 'A' una vez a la vez que te mueves a la izquierda o derecha con el stick.



2. El siguiente está en De Mal en Peor, en el acto IV. Cuando salgas del primer invernadero, atraviesa el largo pasillo y llega hasta el siguiente invernadero. Aquí verás unos cuantos pilares altos. Dispara al Berserker para que cargue hacia ti de nuevo y rueda a un lado para que destruya los pilares, no a ti. Cuando caen rompen el cristal que hay encima de ti, permitiéndote usar el Martillo del Alba mientras está bajo la luz del día.



3. El último está sobre dos vagones de tren abiertos en Restos del Tren, en el acto V. Aquí lo único que tienes que hacer es pasar por delante suyo hasta el final del tren. Baja dos cajas en el último vagón y espera allí para enfrentarte a ella, permaneciendo en el centro para que puedas rodar a los lados hacia un hueco mientras carga hacia ti.





LOGROS

¡Aumenta tus puntos de jugador hoy mismo!

El disparo de dinero (20 GP)
Mata a 100 enemigos en partidas igualadas con tiros a la cabeza

Recuerda siempre el primero (10 GP)
Deja de jugar una partida igualada en Enfrentamiento

No odies al jugador (10 GP)
Termina con los puntos más altos en una partida igualada

Mezcla (30 GP)
Gana una partida igualada en cada tipo de juego Enfrentamiento

Alrededor del mundo (30 GP)
Gana una partida igualada en cada mapa de Enfrentamiento

No puedes tocarme (20 GP)
Gane 10 partidas igualadas sin perder una ronda

En serio... (50 GP)
Mata a 10.000 personas en una partida igualada en Enfrentamiento total

Nivel de tutorial completado en todos los niveles de habilidades (10 GP)
Acto 1 completado en dificultad Informal (10 GP)

Acto 2 completado en dificultad Informal (10 GP)
Acto 3 completado en dificultad Informal (10 GP)

Acto 4 completado en dificultad Informal (10 GP)
Acto 5 completado en dificultad Informal (20 GP)
Mercenario (10 GP)

Completar todos los actos en dificultad Informal
Acto 1 completado en dificultad Elevada (20 GP)

Acto 2 completado en dificultad Elevada (20 GP)
Acto 3 completado en dificultad Elevada (20 GP)

Acto 4 completado en dificultad Elevada (20 GP)
Acto 5 completado en dificultad Elevada (20 GP)

Comando (30 GP)
Completa todos los actos en dificultad Locura

Momento para recordar (10 GP)
Recupera un tercio de las placas de identificación de CGO (en cualquier dificultad)

Obligación (20 GP)
Recupera dos tercios de las placas de identificación de CGO (en cualquier dificultad)

Por los caídos (30 GP)
Recupera todas las placas de identificación de CGO (en cualquier dificultad)

Mi amor por ti es inmenso (30 GP)
Derrota a una Berserker en el nivel de dificultad Elevada

Dedos rotos (30 GP)
Derrota a un Corpser en el nivel de dificultad Elevada

Plato que se sirve mejor frío (30 GP)
Derrota al general RAAM en el nivel de dificultad Elevada

Zen y el arte de recargar (10 GP)
Realiza 25 recargas activas perfectas (en cualquier dificultad)

Zen y el arte de recargar (2) (20 GP)
Realiza 5 recargas activas perfectas seguidas (en cualquier dificultad)

Suerte en grupo (20 GP)
Mata a 3 enemigos de una vez en 10 ocasiones diferentes (en cualquier dificultad)

Una serie de tubos (20 GP)
Sé el anfitrión de 50 partidas igualadas y complétalas

Curioso de Dom (10 GP)
Completa 1 capítulo cooperativo en el papel de Dominic Santiago en cualquier dificultad

Dominación (20 GP)
Completa 10 capítulos cooperativos en el papel de Dominic Santiago en cualquier dificultad

No mueras por mí (10 GP)
Reanima a 100 compañeros en partidas igualadas

SIGUE JUGANDO

NO TE PIERDAS ESTOS CONSEJOS

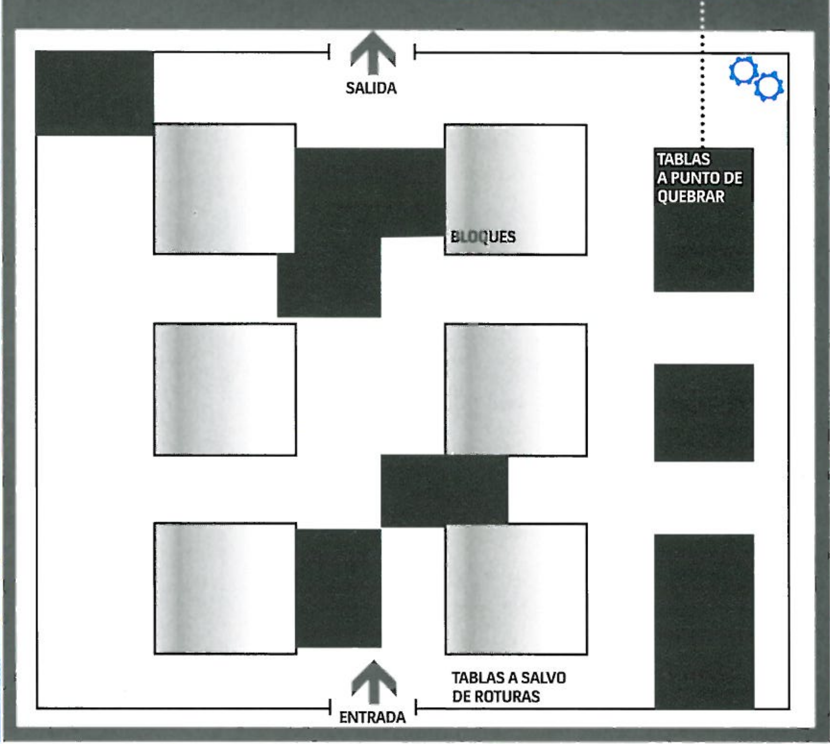


CONSEJOS

NO TE CAIGAS En Evolución en el acto III, hay una habitación alta con el suelo de madera frágil que se hunde en algunas secciones para hacerte caer en un foso de Wretches. Para evitar caer en esta difícil y desagradable situación, ¡simplemente sigue nuestro útil mapa!

No podrás subir una vez hasyas caído, pero esto es lo que hay.









CONSEJOS Y TRUCOS



¡ACABA CON EL JEFE FINAL FACILMENTE! En Caballo Blanco al final del acto V, tendrás que luchar contra el general RAAM. El truco aquí es agacharse detrás del segundo pequeño bloque y moverlo para que se quede atascado en el lado contrario. Es difícil. Espera a que la capa de Krills desaparezca. Si has guardado suficiente munición del Arco Explosivo puedes dispararlos contra el RAAM desde tu posición. Si no tienes suficiente para acabar con él, usa el arma reparada de debajo del vagón abierto y acaba con su malvada vida con ella.



HUEVOS DE PASCUA

COLLECT COG TAGS FOR GAMERPOINTS

Acto I – 14 Años Después del Día E Placa 1: Después de elegir el camino de Entrenamiento, bajo el logo CGO obvio.

Placa 2: En la habitación en la que los Locust atraviesan por primera vez una puerta, bajo las escaleras.

Placa 3: Ve a través de la puerta abierta, sube las escaleras de la izquierda y a la izquierda arriba en la esquina.

Prueba de fuego Placa 4: A la derecha del logo CGO en el patio.

Placa 5: Cruza el puente, entra en el edificio y encuéntrala detrás del agujero de emergencia.

Placa 6: En la esquina izquierda alejada de la fuente con los cuatro agujeros Locust.

Toc, Toc Placa 7: Cerca de la caravana Blanca con el logo CGO, a la izquierda a lo largo del agujero en la carretera.

Placa 8: Sigue las primeras huellas Wretch hasta la placa.

Placa 9: Cerca del cuerpo de Roja, detrás de un pilar a la derecha.

Tienda China Placa 10: Donde el soldado muerto.

Placa 11: A la izquierda después de la tercera puerta abierta de un golpe por el Berserker.

Placa12: Detrás de la misma puerta a lo largo de la pared hasta un logo.

Acto II – Tic, Tic, Bum Placa 13: Reúnete, baja las escaleras del medio y encuéntrala bajo un sofá.

Paliza Placa 14: Sal de la habitación cuadrada a la calle, encuéntrala la final del callejón tras una roca.

Placa 15: Antes del asentamiento, sube las escaleras y estará detrás de una máquina de periódicos.

Avanzada Placa 16: Antes del segundo punto de control, encuentra la placa dentro del tanque de propano.

Placa 17: Usa el foco de luz en Dom, entonces apunta lejos a la izquierda para recoger a salvo la placa en la esquina.

Placa 18: Dispara el tanque en el coche, corre hacia la placa de la derecha.

Acto III – Chaparrón Placa 19: Ve por el muelle detrás del edificio y síguelo para encontrar la placa al final.

Placa 20: Mira el mapa de esta página.

Placa 21: En la habitación de la carretilla baja las escaleras, gira y en la izquierda.

Placa 22: Sube a la plataforma perforadora, pégate a la pared derecha y sigue el camino.

Placa 23: Continúa a la zona abierta con un pequeño edificio a la derecha. La placa está a la derecha de las escaleras.

Placa 24: Reúnete, lucha a lo largo del estrecho camino, sigue la cornisa sobre el estanque.

Acto IV – Machacador del Campus Placa 25: Detrás de las segundas pequeñas escaleras en la primera zona que entras.

De mal en peor Placa 26: Atrás a la derecha detrás de un coche si estás frente a unas columnas en la segunda zona.

Lugar Imaginario Placa 27: Destroza el escritorio en la segunda zona de la mansión Fénix.

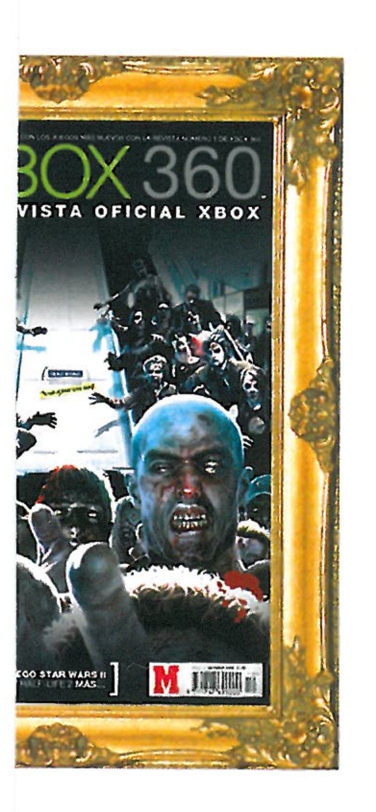
Acto V – Restos del Tren Placa 28: A la derecha en el quinto vagón después de que se abra la puerta.

Placa 29: En el vagón tres antes de subir una **escalera.**

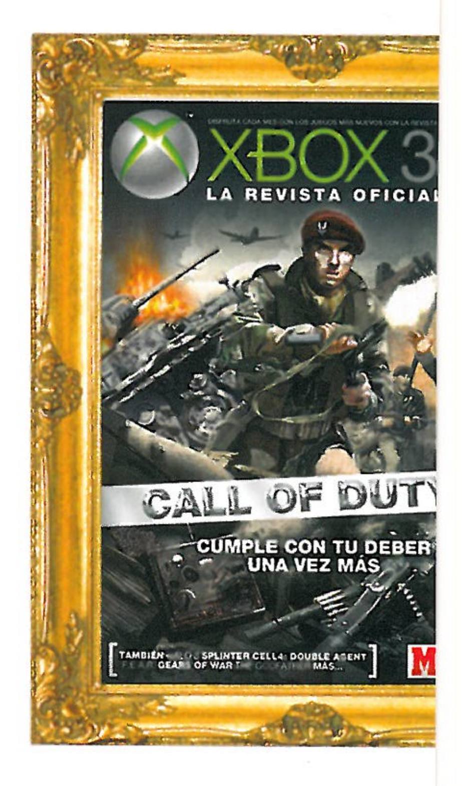
Placa 30: Lo encontrarás al final de la habitación en la tercera parte del último vagón.

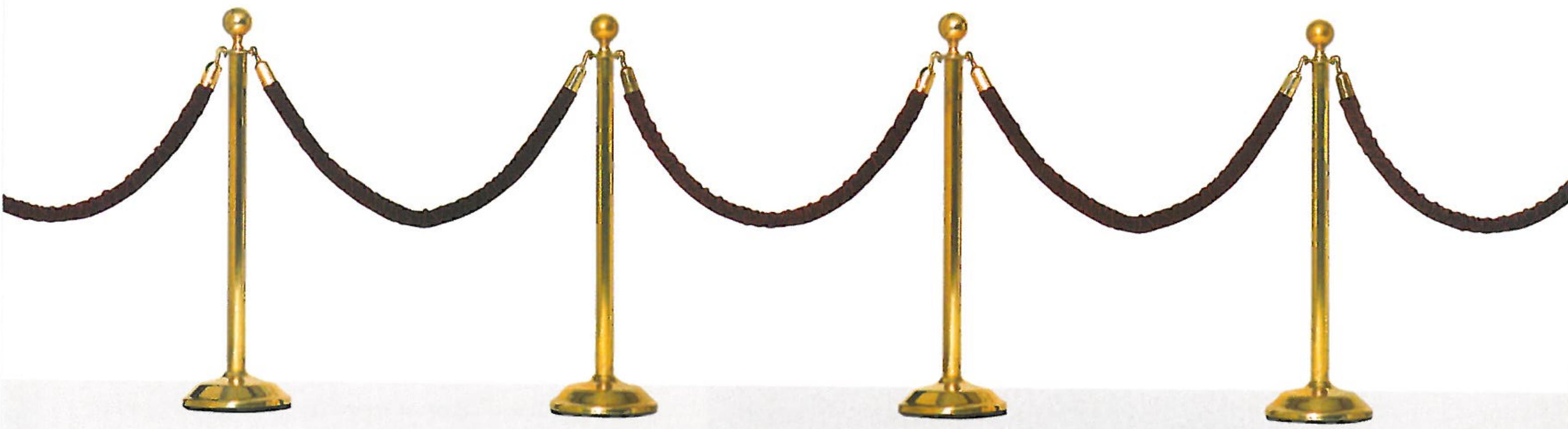
SÓLO LOS DE TU GENERACIÓN PUEDEN VALORAR UNA OFERTA COMO ÉSTA.

SUSCRÍBETE.

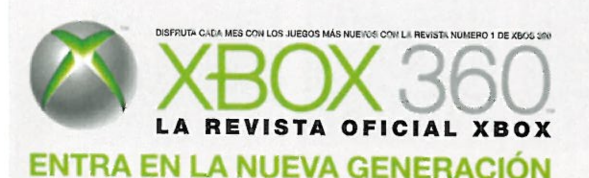








Si eres de los que piensan que matar zombies es un arte o quisiste enmarcar aquella partida de Halo... no lo dudes: Suscríbete a la primera revista de consolas de nueva generación y llévate, cada mes, un DVD exclusivo con demos jugables, trailes, etc...



ENTRA EN LA NUEVA GENERACIÓN

LLAMA AL TELÉFONO
902 37 33 37

De lunes a viernes de 9:00 a 18:00
Coste establecimiento de llamada: 0,083 €
Coste llamada por minutos: 0,067 €
(IVA no incluido).



¡LAS DESCARGAS IMPRESCINDIBLES!

ÍNDICE DEL BAZAR XBOX LIVE

No tires tus Puntos Microsoft – mira

100 Puntos Microsoft €1.19



JUEGOS XBOX LIVE ARCADE



1 SMALL ARMS

EDITOR: GASTRONAUT **JUGADORES:** 1-4 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: *"Una maravilla de entretenimiento parecida a Super Smash Bros Melee, pero con unos gráficos mucho mejores y una acción endiablada"*. **Puntuación: 8/10**



2 UNO

EDITOR: MICROSOFT GAME STUDIOS **DESARROLLADOR:** CARBONATED GAMES **JUGADORES:** 1-4 **PRECIO:** 400MP

Se dijo: "Un juego de cartas online para toda la familia".

Puntuación: 7/10



3 ROBOBLITZ

EDITOR: NAKED SKY ENTERTAINMENT **JUGADORES:** 1 **PRECIO:** 1.200MP

Se dijo: "Podría haberse convertido en un juego completo retail. Sólo hay que ver los gráficos".

Puntuación: 8/10



4 UMK 3

EDITOR: MIDWAY **DESARROLLADOR:** DIGITAL ECLIPSE **JUGADORES:** 1-2 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: "Pues eso, un juego para desatar toda tu adrenalina como si no tuvieses otra cosa que hacer".

Puntuación: 6/10



5 STREET FIGHTER II: HF

EDITOR: CAPCOM **DESARROLLADOR:** CAPCOM **JUGADORES:** 1-2 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: "Si eres un nostálgico de los golpes de estos luchadores éste es tu juego".

Puntuación: 9/10



LOS 5 MEJORES TEMAS DE XBOX 360

Hay un Tema para casi cualquier juego de Xbox 360 que ha salido, pero ¡sólo la élite puede entrar en nuestro Índice! Este mes los cinco mejores Temas son:



1 COD3 PIN UP THEME Precio: 150 MP



2 SONIC THEME Precio: 150MP



3 HALO TRILOGY Precio: 150MP



4 VIVA PIÑATA Precio: 150MP



5 GEARS OF WAR Precio: Gratis



IMÁGENES DE JUGADOR XBOX 360

Hemos escogido los cinco packs de imágenes que van a hacer que tu tarjeta de jugador esté más bonita y reluciente.



1 LOST PLANET Precio: 60MP



2 SONIC PACK Precio: 100MP



3 X06 HALO WARS Precio: 80MP



4 LEGO SW II PACK 2 Precio: 100MP



5 COD3 FLAGS Precio: 30MP

"LEVANTAR
AL DEPORTE ESPAÑOL
NUNCA FUE
TAN DIVERTIDO."

BALÓN DESASTRE.

De Lunes a Viernes a las 7h.

Busca tu dial en
www.radiomarca.com





AMPLÍA TU MENTE A UN MODO DE VIDA

LAS MEJORES Y LAS BUENAS

Te contamos todos los secretos de la Alta Definición para que puedas como elegir el mejor monitor para tu Xbox 360

LA GRAN CALIDAD QUE NOS OFRECEN LOS últimos televisores no es inmune a nuestro instinto de consumidores y en lo único que podemos pensar es que nuestra consola lo merece. Si eres uno de esos que todavía tiene un televisor CRT antiguo, es decir, de tubo, no caigas en la idea equivocada de pensar que una pantalla plana, por sí sola, ofrece una gran calidad de imagen.

Para realizar una buena elección lo primero de todo es moverse, tanto en Internet como en superficies de todos los tamaños. Comparar y preguntar hasta el punto de asegurarnos que entendemos lo que nos están vendiendo.

Lo segundo es ser conscientes de nuestras necesidades. Básicamente lo que debemos tener en cuenta es el uso que vamos a dar al televisor, pero para eso debemos plantearnos el tiempo que

»Tienes que mirar en Internet y en superficies comerciales

dedicamos normalmente a lo largo del día delante de la pantalla. Sea cual sea el rol que desempeñemos lo único que tenemos claro es que queremos una pantalla nueva. Pasamos entonces a analizar otros aspectos como considerar la amplitud con la que contamos. Detalles como la distancia del sofá o el sillón a la tv son esenciales para conseguir el efecto deseado. Sin entrar mucho en detalles no es muy inteligente adquirir un superpantallón en un salón de 15 metros cuadrados ya que de ningún modo nos abarcará la vista a tanto esplendor visual, por supuesto la idea contraria tampoco es muy factible. Aunque sobre gustos no hay nada escrito la decoración se ha de tener en cuenta. Además de las tonalidades debemos elegir una pantalla con el soporte adecuado. Si es de pared la altura es un elemento fundamental, si es convencional tenemos que ajustarlo correctamente al suelo. No nos olvidemos del peso, también debería preocuparnos si el soporte no es el correcto o la base que lo sustenta no es muy fiable. La iluminación de la sala es uno de los aspectos clave, una sala con gran cantidad de luz puede hacer que perdamos calidad de visualización mientras que una habitación oscura puede que termine con nuestra preciada vista.

Y por último la razón más imponente, la que nos trastorna, la que nos da verdaderos quebraderos de cabeza, el precio. Pantallas hay muchas y de muchos tipos, debemos saber que en algunos modelos nos puede compensar añadir unas pulgadas más a costa de unos cuantos euros, o reducir costes pensando en la utilidad que le vayamos a dar. No obstante también hay que barajar la posibilidad de pensar en un televisor que deseamos nos dure 20 años o uno que funcione durante 5 porque renovamos continuamente nuestras tendencias. Sea cual sea tu cariz ante estas reflexiones hemos analizado varios televisores que pueden hacer que tu consola se convierta en un aparato muy interesante.



LO MÁS 'COOL'

Son elegantes, innovadores, su diseño es inimitable y su precio también. Si además de buscar una alta calidad de imagen nos preocupa la decoración hasta rozar la obsesión son nuestra elección. De todos los colores y tamaños, los acabados son vanguardistas haciendo de un simple televisor una auténtica figura decorativa en casa. No por ello descuidan su función principal, suelen ir equipados de los últimos adelantos tecnológicos que sin duda no nos van a defraudar. En Europa hay dos grandes compañías que se reparten el mercado: Loewe y Bang and Olufsen.





GUÍA PARA UNA BUENA COMPRA

01

RESOLUCIÓN
¿Cuál es la resolución HDTV? Menor a 1024x768 no merece la pena. Ya que vas a emplear una buena parte de dinero, comprueba que llegas al mínimo.

02

FORMATO
¿El formato es 16:9? No comprar nada menor. Los 4:3 están fuera de onda. Gran parte de los juegos ya se están desarrollando directamente en formato panorámico.

03

DLP
Con un proyector DLP, ¿Puedes percibir un efecto arco iris? Fíjate en escenas oscuras y con mucha luminosidad indistintamente, y si es posible, intenta ver la TV en zonas oscuras o con mucha luz.

04

CONEXIONES A PUNTO
Asegúrate que tiene una conexión para enchufar tu XBOX 360, aunque quizá necesites más, por ejemplo para instalar un home cinema.

05

HDMI
¿Tiene conexiones HDMI? Es el nuevo estándar de sonido de Alta Definición, la XBOX 360 también lo soporta.

06

GARANTÍA INDISPENSABLE
Como en muchos productos revisar el tiempo que dura la garantía, si el servicio técnico es rápido o si incluyen servicio a domicilio.

07

LA PRUEBA
Y como última prueba, y si eres atrevido/a, aparece con tu XBOX 360 en la tienda, sin duda podrás comparar las características visuales con tus juegos favoritos.

SONY KDL-52X2000B LCD

Bravia es el nuevo motor que la marca nipona ha empezado a comercializar con un rotundo éxito, gracias a la calidad que ofrece en todas sus pantallas. Los números no defraudan, con una resolución de 1920x1080 y emisión de señal de 1080p tendremos una calidad de imagen de alto rendimiento, por tanto poco tiene que envidiar este producto a los televisores de plasma que encontramos en el mercado. Las 52" que ostenta son más que suficientes para disfrutar de unos gráficos espectaculares con juegos de última generación, lo que aumentará sin duda alguna la realidad que demandamos. Está disponible en color negro, marrón, azul, rojo y blanco.





LG 60PY2R PLASMA

Si tenemos espacio y lo que buscamos es una pantalla gigante para ser la envidia de amigos y vecinos esta televisión de LG es nuestra mejor elección. La resolución máxima es de 1366x768 que es algo humilde si tenemos en cuenta que se visualiza en 60", pero más que suficiente si necesitamos un televisor de alta definición de calidad media. De hecho si buscamos calidades superiores tenemos que pensar en la versión inmediatamente superior de 71" que ofrece resoluciones máximas de 1920x1080. Por supuesto el precio va en concordancia con el tamaño, se dispara.

PIONEER PDP 4270XD PLASMA

Puestos a analizar televisores, un plasma de 42" puede parecer inferior. Si contamos con presupuesto limitado y además proyectamos la idea equivocada de "cuanto más grande mejor" es muy probable que realicemos una desacertada elección al efectuar una compra. Pioneer nos lo demuestra con este plasma que es uno de los últimos en aparecer en el mercado. 1024x768 es su resolución que está bastante bien si tenemos en cuenta su tamaño. Una emisión de señal máxima de 1080p lo corrobora ofreciendo calidades de visualización medio / altas. La versión analizada incluye soporte de pie hasta el suelo, lo que los diseñadores de Pioneer han llamado "One Body", aunque existe otra versión sin este accesorio.





SAMSUNG LE32N73BD

"Neo Mosel" es la denominación que se le ha dado a esta serie de televisores que nos ofrece la compañía Samsung. Este en particular no defrauda gracias a una calidad de imagen muy superior con resoluciones de 1366x768 para una pantalla de 32". Este tamaño es una excelente elección si no disponemos de mucho espacio o no deseamos nada grandioso. Un complemento perfecto para nuestra Xbox 360 donde alcanzaremos sensaciones alucinantes.



» Una pantalla de menos de 26" no es lo mejor para disfrutar juegos como Gears of War que sacan gran rendimiento a la Xbox 360

NUNCA MENOS DE 26"

Sin hacer apología del gigantismo tenemos que considerar que nuestra Xbox 360 no se merece menos. Los tamaños de pantalla actuales nos hacen vibrar con nuestra consola y desde luego no vamos a vivir las mismas sensaciones en formatos más pequeños. La experiencia es muy satisfactoria cuando juegos actuales como Gears of War, FIFA 07, Need for Speed Carbono... hacen acopio de nuestro tiempo de ocio. Una pantalla de menos de 26" no es lo mejor sobre todo si tenemos en cuenta que los precios han bajado en el último año someramente.
¡¡¡No te lo pienses y disfruta visualmente!!!



PHILIPS 32PF9641D/10

Si compramos un televisor Philips en estas fechas escucharemos términos como "Píxel Plus 2" o "Ambilight" de dos canales. El primero pretende ser una mejora de la calidad de imagen en los estándares de HDTV actuales, incrementando la nitidez, mejorando el color y consiguiendo un movimiento mucho más suave y definido. El Ambilight favorece una visualización más relajada combinando los colores y la intensidad de la luz en la imagen. Si además añadimos una resolución de 1366x768p, Dolby Digital y conexiones HDMI tenemos uno de los aparatos más completos del mercado.





EPSON EMP-TW700

Cuando una lente es capaz de proyectar una imagen de 60" a una distancia de un metro y medio sobra hablar de calidades de imagen. La gama alta de Epson nos trae este proyector que es capaz de vislumbrar a 720p gracias a la tecnología 3LCD con 7 modos de color para optimizar la iluminación. Añadir que se ha mejorado el ruido del ventilador haciéndolo casi imperceptible. Además el mando a distancia cuenta con iluminación interna lo que mejora la comodidad severamente.

SHARP XV - Z3000

Este proyector DLP nos ofrece resoluciones de hasta 1280x768 píxeles, además de una compresión digital de 1080i que es más que suficiente para disfrutar con nuestra Xbox 360. Además cuenta con un conector HDMI de audio digital.



HITACHI PJ TX200



Especialmente diseñado para el Home Cinema y para videojuegos, este producto de Hitachi tiene una de las mejores relaciones de contraste del mercado, 7000:1, la cual podemos explotar claramente con nuestra Xbox 360. Utiliza cuatro lentes para procesar la imagen de vídeo y cuenta con una amplia variedad de conexiones, desde un reproductor de DVD hasta un PC. Si somos realmente puristas no nos decepcionará.

Móviles

JUEGOS PARA SALIR DE CASA

Cuando te dejas la Xbox 360 en casa y te entran ganas de pulsar botones de nuevo, tienes la opción de bajártelos a tu móvil



MARCA FÚTBOL 06

Disfruta al máximo de la gestión de tu equipo preferido a través del manager de fútbol más completo en la pantalla de tu móvil.
ENVÍA: MAFUTBOL al 7788*
*Precio 1,20 € + IVA, necesarios 3 SMS



WORLD SOCCER

Un juego de fútbol basado en el mundial de fútbol de Alemania.
ENVÍA: MAMUNDIAL al 7788*
*Precio 1,20 € + IVA, necesarios 3 SMS



MOBILE GRAND PRIX

Ponte a los mandos de un Fórmula Uno con este juego.
ENVÍA: MAJAVA MCLAREN al 7788*
*Precio 1,20 € + IVA, necesarios 3 SMS

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

¡10 DEMOS!

LO MEJORES JUEGOS DE 2007

Nos vamos a pasar todo el mes recopilando infrmacón de los juegos que no te podrás perder durante este año. Alone in the Dark, Halo 3, Clive Barker's Jericho... ¡No te los pierdas!

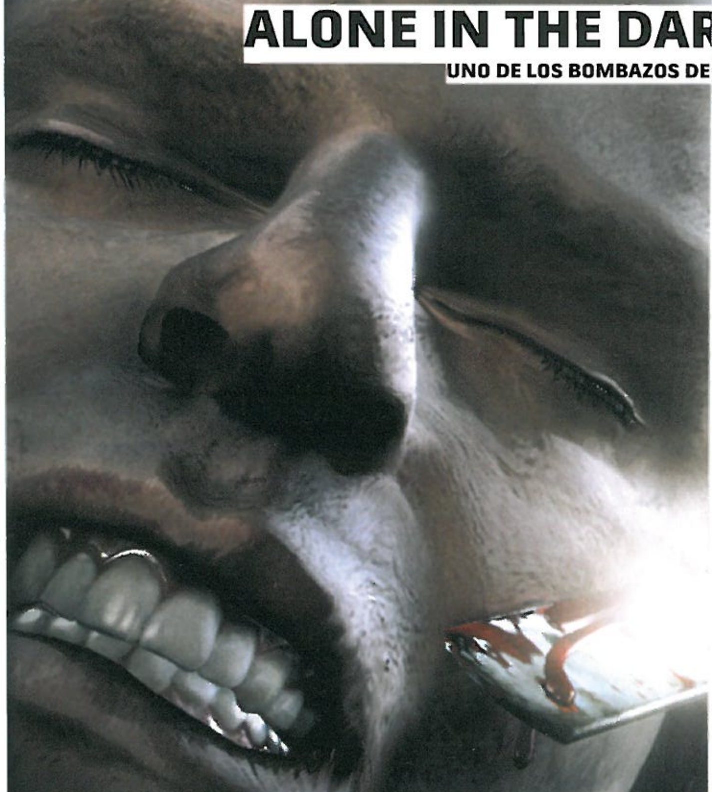






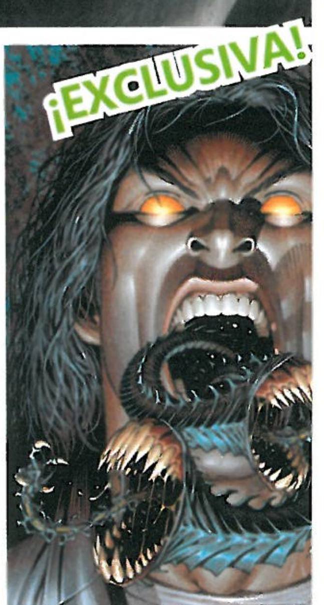
4 CLÁSICOS ARCADE

Deja eso de ir a los viejos recreativos de tu barrio y enciende tu Xbox 360. Vas a flipar con los arcade que te tenemos preparados.



THE DARKNESS

La maravilla que Starbreeze nos tiene preparada es para quedarse con la boca abierta. Nos iremos a Londres a verlo en exclusiva para traerte las mejores imágenes, impresiones y unos cuantos cómics. ¡No te lo pierdas!



A LA VENTA 26 ENERO

PRIMER PLANO CREATIVO | EA BLACK BOX STUDIO VANCOUVER, BC

TÍTULO





DATO: 91.000 tipos de pintura para coches

INFORMACIÓN www.needforspeed.es

COMIENZO DEL PROYECTO 03|01|05

FECHA DE ENTREGA 02|11|0

aire puro, rueda quemada y óxido nitroso

Con las ciudades saturadas de carreras callejeras y los circuitos de drift legalizados, los auténticos tuners deciden emigrar a las montañas... Mejor dicho, a los cañones, donde todo empezó décadas atrás con las carreras japonesas.

En un circuito, un drift bien ejecutado es una maravilla de la física y desborda espectacularidad, pero en un camino montañoso, el riesgo y la adrenalina se multiplican por 1000. En las carreras callejeras, una mala noche termina con la poli confiscándote el coche y destrozándotelo. En los cañones, una mala noche termina con un barranco de 60 metros y el coche destrozándote a ti.

imprimación, tornillos y puntos de soldadura

Como muchos de nosotros, Andy Blackmore dibuja coches, sólo que él lo hace muchísimo mejor. Blackmore es uno de los diseñadores del estudio EA BLACK BOX de Vancouver. Antes trabajaba para McLaren y ahora se pasa el día creando y visualizando increíbles imágenes de coches exóticos, american muscles y japoneses. En Need for Speed Carbono, Blackmore ha añadido más de 200 bocetos artísticos.

Aquellos jugadores a los que les guste ensuciarse las manos podrán utilizar la revolucionaria herramienta Autosculpt™ en el garaje de Need for Speed Carbono. Moldea en tiempo real los kits de carrocería, capós, tomas de aire o cualquier otro detalle creado por Blackmore y su compañero Mike Hayes. Según Blackmore, lo mejor de trabajar en el mundo digital es que puedes dejar de lado la legalidad.

LA LUCHA POR LA CIUDAD SE DECIDE EN EL CAÑÓN.

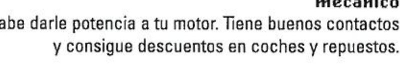
equipos | Puro talento para ganar carreras. Sólo reclutando un equipo sólido construirás el camino hacia la victoria.

lanzador
Buen jugador de equipo. Crea la fuerza aerodinámica que te catapulta a la cabeza del pelotón.

explorador
Siempre alerta. Conoce el mapa a la perfección y sabe encontrar atajos.

bloqueador
Duro. Agresivo. Convierte la vida de tu rival en un infierno y te despeja el camino.







inventor
Maestro de las modificaciones. Añade kits de carrocería, tomas de aire, tubos de escape, alerones...

mecánico
Sabe darle potencia a tu motor. Tiene buenos contactos y consigue descuentos en coches y repuestos.

manipulador
Te quita a la poli de encima... También consigue dinero extra cuando ganas alguna carrera.



















GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS.

